MENSILE - ANNO 4 N.1 - GENNAIO 2000 - SPED. ABB.POST.ART.2 COMMA20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUTORE DEADIS

ESCLUSIVA!

ULTIMA IX

IL NUOVO CAPITOLO DEL MITICO GIOCO DI RUOLO!

PROVATO!

TOMB RAIDER 4

IL RITORNO DI LARA CROFT

PROVATO!

IMPERIUM GALACTICA 2

MACHIAVELLI NELLO SPAZIO

IMPERDIBILE!

QUAKE III: ARENA

ABBIAMO PROVATO L'ATTESISSIMO SPARATUTTO 3D!

PROVATI!

RISOLTI!

SCOOP!

REPUBLIC

IL SIMULATORE POLITICO GLOBALE

9 771125 601007 00001

SOMMARIO

ULTIMA IX ASCENSION

SEVEN KINGDOMS GIOCO COMPLETO

14 Questo mese, Giochi per Il Mio Computer regala *Seven Kingdoms*, un gioco di guerra e di strategia davvero eccezionale!

QUAKE III ARENA

66 L'attesa è finita: finalmente è arrivato *Quake 3 Arena*, il nuovo capolavoro della id Software. E giocare non sarà più la stessa cosa....

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 34
Gennaio 2000

SCOOP

ANTEPRIME

RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE

Ultima IX Ascension – pag 62

Imperium Galactica 2 – pag 70

Wheel of Time – pag 90

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL MIO CASTELLO EDITORE

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Gaetano Manti

ASSISTANT PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

EDITOR
Paolo "Montecarlo" Paglianti
Ppaglianti@ilmioweb.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "ICQ" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Q3 Gremo" Dente,
Massimiliano "Shogomania" Rovati
Luca "Vietnam" Spinelli, Primoz "Bobaz" Skulji

IMPAGINAZIONE
Davide "Lavanderia" Candiani (Responsabile),
Loris "Accendino" Lepore,
Sabrina "Mobilio" Tedeschi

HANNO COLLABORATO
Mauro "Wind" Ortolani, Alessandro "Ital" Polli, Marcello "Graziel" Cirillo, Simone "Lego" Bechini, Marco "Kyriel" Andreoli, Nemesis, Cinzia "Rayman" Pavesi, Emanuele "Miticol" Sabetta, Roberto "unRoberto" Camisana, Matteo "Oh basta!" Pavesi, Fabio "Nano" Paglianti, Yuri "Cristallo" Abietti, Luca "Bye bye pizza" Chichizola, Federico "Ma quando?" Peyrani, Alessandro "Benvenuto" Galli, Simone "Lista" Gattamelata, Alessandro "La foto?" Germinasi, Stefano "SWAT" Merlini, Vincenzo Riggio, Giorgio "C'eres" Baratto

EDITOR CD-ROM
Valerio "Senegal" Colombo

AREA CD-ROM
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi

I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.
Tel. 039/2872329

DISEGNATORE Roberto "Michelangelo" Flaschi

FOTOGRAFO Maurizio Brera

EDITORE Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 2018 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

CHIEF OPERATING OFFICER Stefano Spagnolo

PUBLISHING DIRECTOR Vittorio Manti

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Paola Altieri, Gabriella Re

TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 23%
Una copia L.9.900 Numeri arretrati: L 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Francesca Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

FOTOLITO Yellow & Red, Milano

DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Sodis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998

Accertamenti Diffusione Stampa ads

ULTIMI AGGIORNAMENTI

SOLO il mese scorso avevamo chiesto l'opinione dei nostri lettori riguardo al "problema" delle patch. Ci chiedevamo se fosse corretto, da parte delle case di software, utilizzare Internet per distribuire continui aggiornamenti per i giochi. Oggi questo problema si conferma di estrema attualità.

Il gioco a cui abbiamo dedicato la copertina di GMC, l'attesissimo *Ultima IX*, è stato pubblicato in una versione che presenta numerosi problemi di compatibilità con alcuni fra i componenti più diffusi dei computer più recenti.

Come possiamo leggere nella nostra prova, a pagina 62, in redazione abbiamo preferito valutare *Ultima IX* per quello che rappresenta una volta che si riesce a giocarci degnamente, pur avvertendo i nostri lettori di tutti i problemi che questo può rappresentare.

La valutazione del gioco, però, rappresenta solo la punta dell'iceberg di un inconveniente tanto grave. Per fare un esempio, molti, per Natale, potranno entrare in un negozio, vedere la confezione del titolo che attendevano da tanto tempo, comprarlo e tornare a casa per scoprire che, sul proprio computer, non c'è modo di giocarci.

La Origin (la software house che ha creato *U IX*) ha, proprio mentre stavamo per andare in stampa, distribuito sulla Rete un programmino che dovrebbe correggere alcuni dei problemi da noi riscontrati (in gergo, appunto, una patch) ed è molto probabile che, nel corso delle prossime settimane, altre patch seguiranno (e verranno inserite nei CD di GMC).

Tornando ai giocatori dell'esempio di poche righe più sopra, però, non tutti potranno avere a disposizione un modem per collegarsi a Internet e scaricare una o più patch. Soprattutto, è giusto che siano obbligati a farlo?

Secondo noi no.

Internet è un mezzo affascinante per distribuire informazioni e programmi, può essere un modo per migliorare giochi già usciti ma non può e non deve diventare un sistema semplice per rimediare a errori che sarebbe stato facile risolvere in anticipo.

Detto questo, *Ultima IX* rimane comunque un ottimo esempio del livello a cui sono giunti i videogiochi nel ricreare fedelmente mondi immaginari (anche se rimane tutto in inglese, ma di questo problema abbiamo già parlato in numerose altre occasioni).

Nell'immagine qui in basso, possiamo dare un'occhiata alla copertina del prossimo numero di Giochi per Il Mio Computer. Così come per le pagine interne, abbiamo deciso di dare un volto nuovo anche alle nostre copertine.

Occhio in edicola, perciò: la rivista che dovremo cercare a febbraio sarà questa.

Buon divertimento e buona lettura!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@ilmioweb.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
FEBBRAIO L. 9.900
ECCEZIONALE! MESSIAH
UN ANGIOLETTO DEVE SALVARE IL MONDO IN UN GIOCO FINALMENTE INNOVATIVO!
PROVATI!
RISOLTI!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@ilmioweb.it**

Sim City 3000 è davvero insulso?

IN BREVE

O suprema Nemesis ti sto invocando per chiederti una cosa: *FIFA 2000* potrebbe creare dei problemi ad alcuni processori?

Dundee 12 anni

Non direi affatto

Io mi chiamo Cecilia! Ti andrebbe di diventare mia amica? Rispondimi al più presto!!!
Ciao ciao

Cecy

Certo, anzi, considerami già tua amica!

Vorremmo sapere cosa ne sai della *SharedWare Savage* presentata all'ultimo E3.

JetBoy & DJ Ash

Si tratta di una periferica che permette di collegare due monitor, due mouse e due tastiere a un solo computer e quindi giocare in due su un solo computer (che però deve essere potente! Potete più informazioni su http://www.sharedware.com

Esistono altre librerie grafiche (oltre a

LETTERA DEL MESE

LA PARTITA PIÙ IMPORTANTE NON SI PUÒ SALVARE

Cara, eccelsa, stupenda dea della vendetta,
Invidio tantissimo i personaggi dei videogiochi come Lara Croft, i protagonisti dei vari *Quake*, *Unreal* e di quel capolavoro di *Half-Life*, e non perché possono spappolare mostri e altre terrificanti creature, maneggiare armi nucleari o visitare posti straordinari: li invidio solo per il dono che il Dio dei Videogame ha fatto loro, quel dono che risolverebbe i problemi di moltissime persone che vedono la propria vita sgretolarsi davanti ai propri occhi per un errore, perché non hanno una seconda chance, perché non hanno la possibilità di dire "meno male che avevo salvato".
È questo che invidio loro: poter salvare la partita, ritornare sui miei passi e riparare a ciò che ho sbagliato. Prometto che imparerei ad usarli con parsimonia, niente salvataggi prima di un sorpasso in curva a 180 km/h, no, niente cavolate del genere, solo la possibilità di ricominciare da un momento bello quando per un errore tutto questo svanisce e sale la tristezza, la rabbia, lo sconforto per uno stupido errore, una frase da non dire, un amore da non abbandonare, una droga da non prendere, un gesto da fare e non fatto. Solo allora tirerei fuori quel foglio bianco per caricare l'ultimo salvataggio e via da capo, sapendo quello che è giusto e quello che non è giusto. Sarebbe bello ma la vita non è così, non si può programmare il proprio destino ma sarebbe anche bello per una volta sapere di non poter sbagliare.

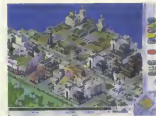
Andrea Trofino
Darkalien

Andrea, ammetto senza problemi di essere in difficoltà. Qualcun altro potrebbe darti risposte certe e confortanti, forse implicando la possibilità di avere una seconda possibilità in una nuova vita, o forse implicando una "necessità" di qualche tipo, un destino. Invece, ho paura di non essere così ottimista o così fiduciosa. Per me (e di errori ne ho fatti, eccome) non ci sono spiegazioni, non ci sono seconde possibilità e non ci sono scuse. Le cose succedono perché succedono, con o senza la nostra approvazione. L'unica cosa di cui sono certa è che tutto quello che ci capita ci può aiutare a crescere, anche se al momento sembra che tutto crolli, e che sono tante le cose che, sebbene sembrino orribili al primo momento, forse non lo sarebbero se le guardassimo nella giusta prospettiva...

UN NUOVO CANALE DI COMUNICAZIONE

Ciao, sono Marco.
Volevo solo dire che abbiamo fatto il canale di GMC, potresti pubblicizzarlo?
PS: Ti aspettiamo con gli altri redattori
Un bacione

Marco

Sintetico e dritto al punto, eh? Allora... Vediamo di spiegare: il canale a cui si riferisce Marco è un "canale IRC", cioè una specie di sito su Internet (anche se non è un sito) grazie al quale è possibile scambiarsi messaggi con tutte le altre persone

presenti, in tempo reale. Ci sono due modi per collegarsi: il primo (e più semplice) è aprire con il nostro browser il sito http://www.tin.it/chat/chat_web.html, cliccare "Java IRC" e selezionare &GMC come canale (dopo aver inserito nome e pseudonimo, naturalmente).
In alternativa, possiamo scaricare e installare un cosiddetto "client IRC" - il più usato è sicuramente mIRC, che possiamo scaricare da http://www.mirc.com - e collegarci al server irc.tin.it, entrando poi nel canale #GMC. Anche in questo caso, naturalmente, dovremo impostare lo pseudonimo che vogliamo usare e via dicendo.
Okay... Spero che sia tutto chiaro - in caso di dubbi, scrivetemi, oppure iscrivetevi alla lista di GMC (si trova a http://www.egroups.com/list/lanostralista): sta diventando sempre più attiva e interessante...

PENSAVANO DI PASSARLA LISCIA...

Bellissima Nemesis, scrivo questa e-mail perché vorrei rispondere ai due cugini cattivissimi di cui hai pubblicato una lettera sul numero di novembre.
La serie *Tomb Raider* monotona?
Simcity 3000 insipido?!
Quake I e *II* insulsi?!
Ma perché non vi svegliate? I tempi corrono e i classici devono obbligatoriamente lasciare spazio ai nuovi e, francamente parlando, non c'è storia tra *Quake* e *Doom* che pur avendomi fatto passare notti insonni (nel vero senso della parola) ora è stato sostituito da *Quake* (e i seguiti) che è totalmente diverso, sia per la grafica che per il resto...

Ciao da Danilo
e-mail: danipixo@libero.it

Baldur's Gate continua ad affascinarci!

Ahiahiahi! I "cugini cattivissimi" non sapevano a cosa stavano per andare incontro! Per fortuna sono una ragazza buona e gentile e non ho voluto pubblicare tutte le risposte... una però mi è scappata!

UN FUTURO LUPETTO

Ave o divina Nemesis,
Sono un appassionato di giochi di ruolo cartacei e virtuali; passo ore preziose della mia vita a giocare ad Advanced Dungeons & Dragons e a Magic... Ritengo *Baldur's Gate* il miglior gioco per PC e *Diablo* mi ha talmente pigliato che se non esce il secondo entro Natale, mi faccio boy scout...
Cerco disperatamente gente disposta a intraprendere una corrispondenza virtuale per quanto riguarda i Giochi di Ruolo, il gioco di carte Magic e giochi simili per computer. Se qualcuno ha del materiale per A.Dungeons & Dragons, oppure ne cerca, si faccia avanti....
Questa è la mia email : icesword@libero.it
Drizzt the dark elf.
PS: Dimenticavo una cosa importante, sono anche un accanito metallaro, se qualche "defender" vuole discutere della VERA MUSICA ha trovato la persona giusta!

Ottimo Drizzt, temo che la tua carriera da metallaro debba lasciare campo a quella da boyscout: salvo miracoli, *Diablo II* non sarà in commercio prima del prossimo millennio... Comunque, nel frattempo spero che tu riesca a divertirti a sufficienza con chi ti scriverà.

UN NOSTALGICO

Carissima Nemesis,
Ti scrivo per dirti che sei bellissima e simpaticissima, che tutta la redazione è grandiosa e per fare un'osservazione sulla mancanza di giochi 2D classici come platform, picchiaduro e altro. Riflettendo mi sono reso conto che molti giochi attuali, la cui grafica è curata nei minimi particolari, sono però ingiocabili e monotoni, quando poi i vecchi giochi 2D come quelli della Apogee, anche se penosi di grafica erano molto divertenti. Tu come la pensi? E voi altri lettori? Ditemi la vostra all'indirizzo ded85@hotmail.com.

Ded

Ded, anche qui in redazione siamo tutti un po' nostalgici. Praticamente, non passa un giorno senza che qualcuno dichiari lamentosamente che "certo che giochi come *Pinco*

IN BREVE

OpenGL e Direct3D) che vengono sfruttate dalla scheda video Matrox g400?

Russo Paolo,
Mondragone (CE)

No (neanche Glide).

Ho scoperto un trucchetto che può aiutare molto i giocatori di *Virtual Cop 2*, il gioco di Sega: nella cartella "sega" cercate la cartella VCOP2 e entrateci. Nella cartella VCOP2 dovete aprire la cartella PROJECT. Nella cartella PROJECT cercate il file di testo VCOP2.ini e apritelo. Nel file VCOP2.ini dovrebbero esserci molte colonne, con un titolo tra parentesi quadrate. Cercate la colonna con il titolo [GameSetting] e accanto alla riga "Continue" scrivete 10 al posto di 5. Ora salvate e quando farete ripartire il gioco, avrete vite infinite!!!!

Ciao, Miky (NO)

Siamo sempre entusiasti di pubblicare i trucchi trovati da voi, continuate a mandarcene!!!

Esiste già un gioco ispirato a "*Dragon ball*" il celebre cartone animato di Akira Toryama?

Michele

No, purtroppo!

Non è che per caso conosci qualche trucco per "*Turok 2*"?

Stampy & Polana

Provate a guardare sul CD di GMC dovrebbe esserci un programma sotto "Utility" intitolato "Trucchi"..

Potreste fare l'interfaccia del CD un po' più colorata e divertente? E magari anche con un breve filmato d'apertura?

Diego 84 (PD)

A proposito di filmatino, preferiremmo usare lo spazio del CD per i demo...
Quanto alla rimodernizzazione dell'interfaccia,

IN BREVE

invece, qualche grosso cambiamento c'è già stato, di recente...

Come mai i vostri soprannomi cambiano ogni mese?
MarKus

Carissimo MarKus devi sapere che il colophon e lo spazio riservato ai redattori per insultare/deridere pubblicamente i "colleghi", quindi ogni mese riusciamo a trovare senza fatica alcuna nuovi motivi di beffa per ognuno di noi.

Dear Nemesis, ci sarà un seguito di *Half-Life*? Grazie per la risposta
Il tuo Nemesis

Un seguito vero e proprio (cioè quello che succede a Gordon dopo il ritorno nella nostra dimensione) non saprei, però *Half-Life: Opposing Force* ci va molto vicino.

Come mai i due protagonisti di *Rayman 2* e *Tonic Trouble* sono uguali?
Salvatore (SS)

Non sono proprio uguali...
Diciamo che si assomigliano un po' - probabilmente sono cugini

Se sono disponibili vorremmo avere delle vostre fotografie con le dediche e gli autografi.
Luca Ferrari e Mirko Capra

Le foto sono tra qualche pagina per dediche e autografi, però, mi sa che butta male.

Esiste un modo per giocare tutta la notte e essere freschissimi a scuola?
Miki e Vale

Se si tratta della notte tra il sabato e la domenica, avrete discrete possibilità di non essere in catalessi il lunedì mattina, altrimenti...

25 Dicembre '99 da Maxim, Parigi.

Pallino non ne fanno più, eh?". Di solito, la cura che utilizziamo per risolvere questi casi di nostalgia coatta è prendere il soggetto in questione e farlo giocare per un'oretta proprio a quel *Pinco Pallino* che ricorda con tanto affetto, mentre tutti gli altri si fanno una partita a *Battlezone 2*, *Quake 3*, *Unreal Tournament*, *Warzone 2100* o a uno qualsiasi delle altre decine di giochi spettacolari usciti nell'ultimo anno... Di solito, la cosa lo fa rinsavire: non è solo una questione di grafica, ma anche di profondità, di realismo, di sonoro e via dicendo...

ANCHE LE AVVENTURE CAMBIANO

Ciao Nemesis,
come va? Mi chiamo Francesco e ho 16 anni. Ti scrivo questa email, oltre che per fare i complimenti a GMC, che ritengo essere la miglior rivista per videogiochi su PC, per farti alcune domande. Eccole:
1) I miei giochi preferiti (oltre che il solito *FIFA 99* o *2000*) sono *Broken Sword I* e *II* (avrò completato ciascuno dei due almeno 5 volte da quando sono usciti!): *Broken Sword II* è uscito più di un anno fa e adesso ho letto sul web che gli sviluppatori del gioco (Revolution) stanno lavorando ad un altro titolo... Non ci sono informazioni su una possibile uscita di *Broken Sword III*, non ho trovato niente né sul web né sulla vostra rivista: tu sai dirmi qualcosa? Sai se un giorno uscirà questo gioco? Hai qualche informazione in più?
2) Volevo sapere se in redazione qualcuno di voi utilizza ICQ... l'ho installato poco tempo fa e mi sembra molto divertente e utile: mi piacerebbe qualche volta poter parlare con qualcuno di GMC e discutere in diretta sul mondo dei videogiochi...
Un saluto a te e a tutta la redazione!
Ciao Francesco

Ehilà Francesco, qui va tutto benone (salvo un po' di influenza aleggiante), quindi passo in souplesse alle risposte:
1) Ahimè, al momento non è prevista una nuova avventura nell'universo di *Broken Sword* - tuttavia, gli sviluppatori Revolution sono all'opera per la creazione di una nuova avventura, intitolata *In Cold Blood* e incentrata sulle avventure di una spia britannica. Per adesso non ti so dire molto di più (a parte il fatto che verrà abbandonata la classica interfaccia delle avventure "punta e clicca"), ma stai certo che non appena possibile

pubblicheremo tutte le informazioni possibili.
2) ICQ è indubbiamente utile e divertente, ma purtroppo è anche molto invadente - ti assicuro che continuare a sentire "Uh-uh" mentre cerchi di lavorare è roba da Valium...

MI PIACEREBBE!

Cara Nemesis,
salto a pie' pari i complimenti a te e a tutta la redazione per la rivista, ottima sotto tutti gli aspetti, e passo direttamente alla domanda che non mi fa dormire la notte: metterete mai in omaggio con GMC un bel Gioco Di Ruolo, dato che ormai tutti gli altri generi hanno avuto i loro rappresentanti?
Grazie per l'attenzione e buon lavoro.
Samuele Gaggioli

Al momento non ci sono piani precisi, valutiamo di volta in volta le offerte, e cerchiamo di mettere sempre il gioco migliore. Per questa ragione non ti posso dare una risposta precisa, tipo "tra due mesi mettiamo questo e quest'altro" o cose del genere.
Quello che posso dire è che non abbiamo assolutamente nessun pregiudizio in tal senso e che, anzi, per l'anno prossimo dovremmo riuscire a mettere uno dei più incredibili giochi di ruolo mai creati (mi dispiace, niente nomi).

MEGLIO RISPONDERE EDUCATAMENTE...

Carissima Nemesis, prima di cominciare con la mia serie di domande, vorrei complimentarmi con tutta la redazione di GMC per l'ottimo lavoro svolto fino ad oggi. Ma arriviamo al dunque:
1) Sono, come te un grande appassionato di "Guerre Stellari" e mi chiedevo se fosse in uscita dall'iperspazio un gioco di strategia

Qual è il miglior gioco di guerra?

(ispirato al film, ovviamente) che possa in qualche modo eguagliare *Rebellion*.
2) Esiste qualche buon gioco poliziesco-investigativo già sugli scaffali o comunque in arrivo?
Rispondimi, o simpaticissima Nemesis!

Darth Fener, Signore dei Sith.

Ehm. Sperando di non "deluderti per l'ultima volta", passo subito a rispondere...
1) Un gioco c'è, e si chiama *Force Commander*. La data di uscita non è ancora stata annunciata (tieni d'occhio i negozi intorno a marzo), comunque si tratterà di un gioco strategico in tempo reale, con grafica tridimensionale, ambientato nel periodo della trilogia originale - con tanto di battaglie sul pianeta ghiacciato Hoth e via dicendo.
2) Probabilmente *Gabriel Knight 3* fa al caso tuo - pur non essendo propriamente poliziesco, direi che è investigativo quanto basta. Trovi la prova in questo stesso numero di GMC!
PS: Spero che l'Imperatore non se la prenda per il ritardo...

UN PICCOLO MITO

Carissima Nemesis, ti scrivo questa lettera per essere aggiornato sulla realizzazione di *Quake III Arena*. Spero che questo gioco sia più difficile dei due titoli precedenti, altrimenti farà vergognare sia la Activision, sia i fanatici di *Quake*, compreso me.
Ciao.

Giulio Maschi (9 anni)

Una volta, a 9 anni si giocava con il Lego, i Playmobil o il Big Jim. I tempi cambiano, eh? Comunque *Quake III* dovrebbe essere già nei negozi (quando starai leggendo la lettera), e al livello massimo di difficoltà i giocatori singoli avranno un bel daffare...

IN BREVE

Sei stata tu a chiederlo. O non ricordi?

Max

Eccome se mi ricordo.. Però ho già un impegno per la cena di Natale, ahimé...

Il 2\1\2000 è il mio compleanno e vorrei chiederti se mi aiuteresti nella scelta di due giochi tra questi: *GTA 2*, *Age of Empires 2*, *Faraon*, *TA Kingdoms*.
GRAZIE IN ANTICIPO

Igor Sontacchi, MASTERSUPERTUTTOLO GOPLUS

*Io prenderei GTA 2 e Faraon - ma soprattutto perché mi piace la frase "il diavolo e l'acqua santa"...
Però il mio consiglio non vale se non mi spieghi subito cosa significa il tuo lungo nome...*

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta&Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

D Cara Nemesis, ti ho scritto questa lettera per chiederti di mettere le soluzioni di *Evidence* e dirmi quali vie nel condotto di aereazione devo prendere per raggiungere la stanza dove devo raccogliere la boccetta di droga. Cordiali saluti dal vostro carissimo Daniele.

Daniele Pigliacelli (PR)

R Dunque, i condotti di areazione vanno utilizzati più volte. La prima volte partendo dal soggiorno, camminiamo verso la parte opposta della stanza e troveremo una grata. Diamo un calcio e facciamo saltare la grata. Entriamo e premiamo INVIO. Usiamo i razzi luminosi e non la pistola. Siamo nel condotto. Il percorso è: avanti, al primo bivio tiriamo dritto, al secondo bivio giriamo a destra, poi a sinistra e poi ancora a sinistra. Dovremmo trovare delle scale. Saliamole per lasciare il condotto di areazione e trovarci all'esterno dell'ospedale.

D Cara Nemesis, ti scrive un uomo disperato. In questo momento, ho proprio bisogno del tuo aiuto! Il problema è *Black Dahlia*. Ho apprezzato la soluzione, ma c'è un punto che non riesco proprio a superare. Non so se la versione che ho io è diversa da quella che hai giocato tu, oppure ho dei problemi che non riesco a risolvere...in ogni modo, quando vado al telefono del Mc Ginty's bar chiedo il nome di Fischterwald, dall'altra parte del telefono mi rispondono negativamente. Io ti chiedo di aiutarmi al più presto, perché se dall'altra parte del telefono mi rispondono ancora una volta: "non conosco nessuno" oppure "mi dispiace ha sbagliato" giuro che butto i CD! Un saluto dal vostro assiduo lettore,

davide

R Caro Davide, al McGinty's bisogna comporre il 267-259 chiedendo di Fischterwald, ma prima bisogna aver scoperto questo nome sullo stemma dell'araldo. Prima ancora dobbiamo parlare con l'uomo seduto al bar (Gorge Hansen) che ci racconterà un po' di cose interessanti, tra cui alcune informazioni su Louie. Avviciniamoci poi al telefono pubblico e nell'angolo in alto a destra noteremo il nome Lou Fielding con il relativo numero di telefono, 267-259

D Supermegaextrabellissima Nemesis, compriamo la vostra rivista da molto tempo e possiamo dire che ci piace moltissimo! È diventata una ossessione, un incubo notturno, perciò prima di rivolgerci ad uno psichiatra abbiamo pensato di chiederti un disperato aiuto: ci siamo bloccati in *Broken Sword II*, nell'isola degli zombi (parte 1) e non riusciamo a trovare le iniziali FK. Ti preghiamo, spiegaci passo per passo come fare.

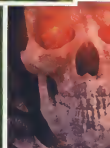
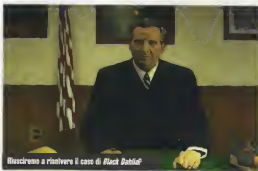
Micky e Vale

R Grazie dei complimenti, spero di potervi aiutare! Siamo alla roccia a forma di ago. Aggroviglìate la rete da pesca con il rampicante, e la corda così ottenuta usatela con il segnale luminoso del teodolite Lanciate tutto quanto sulla roccia, è importante che il segnale sia su un punto molto alto, in modo che sia ben visibile, da tutta la foresta. Saliamo ora sull'altura dalla quale si può vedere tutta la foresta, a destra della roccia a forma di ago. Troveremo una roccia, avviciniamoci, esaminiamola attentamente: ci sono due iniziali, FK che stanno per Frederick Ketch. Siamo sulla traccia giusta. Accanto alle iniziali del pirata ci sono tre buchi, abbastanza piccoli, nei quali va incastrato il teodolite, per ammirare il panorama, individuare il segnale luminoso posto in precedenza. Perpendicolare ad esso si vede una seconda roccia, ai piedi della quale troveremo...il tesoro di Ketch.

D Carissima Nemesis, sono bloccato in *Baldur's Gate*. Non riesco a trovare il covo dei banditi. Ho completamente ripulito Larswood Peldvale e l'area intorno con i quattro maghi, ma non riesco proprio a trovarla. Ho delle indicazioni ma ... niente! Forse sto sbagliando qualcosa oppure mi sono dimenticato qualche passaggio. Ho finito le idee, aiutami!

Marco Foschi, Milano

R Caro Marco, ci sei quasi. Devi andare alla taverna nell'angolo in basso a sinistra di Beregost (in direzione sud-ovest). Poi sali le scale e parlotta con l'individuo nella stanza più a sinistra. Devi "persuaderlo" gentilmente ad assecondare le tue richieste, e ti dirà che il covo dei banditi è verso nord, precisamente a nord di Peldvale. Ma nonostante tu abbia individuato correttamente l'area finché il tipo non te lo dice anche andandoci non troverai quello che cerchi! Poi, puoi anche ucciderlo per ottenere alcuni punti esperienza. **Gmc**

Riusciremo a risolvere il caso di *Black Dahlia*?

SEVEN KINGDOMS

Molto tempo fa, quando le vite di uomini, mostri e dei erano strettamente collegate tra di loro, sette potenti regni combattevano tra loro per la supremazia territoriale con ogni mezzo: il commercio, la diplomazia e la guerra.

I FRYHTAN

I Fryhtan sono in assoluto le creature più cattive e potenti del gioco. Ne esistono di varie razze; tutte diverse e tutte estremamente difficili da sconfiggere. Normalmente i Fryhtan non ci attaccheranno se non sporadicamente e con poca convinzione, visto che passano il loro tempo nelle tane. Saremo invece noi che li attaccheremo. Il motivo è semplice: nelle loro tane si nascondono tesori e papiri della conoscenza che ci faranno comodo per aumentare la nostra potenza, inoltre sconfiggere i Fryhtan porterà molto prestigio al nostro Re e al nostro popolo. Per attaccare i Fryhtan dovremo prima trovare una loro tana (Lair), e sarà bene farlo solo quando avremo un esercito numeroso e ben addestrato.
Una volta trovata la tana dovremo attaccarla e, i Fryhtan usciranno per difendersi.
Solo quando li avremo sconfitti potremo assaltare anche la loro tana e distruggerla completamente. A quel punto potremo impossessarci dei tesori e dei papiri che conteneva.

Una volta individuata una tana (Lair) portiamo il nostro esercito nelle vicinanze.

Attacchiamo la tana ciccandoci sopra con il tasto destro. I Fryhtan usciranno in difesa.

Sconfitti i Fryhtan continuiamo l'attacco fino a distruggere la tana.

Impossessiamoci dei tesori e dei papiri (Scroll) passandoci sopra con un'unità qualsiasi.

Non è questo il luogo per raccontare da dove i sette popoli sono arrivati in queste terre, diciamo quindi soltanto che molto tempo fa, in un'epoca così lontana che nemmeno i nostri avi ricordano, queste terre appartenevano ai mostruosi Fryhtans, spaventosi esseri che nascondevano i segreti e i poteri di questi luoghi nell'oscurità delle loro tane, proteggendoli così dalla minaccia dei nuovi arrivati. Non si sa come avvenne, si sa solo che i Fryhtans vennero cacciati nelle loro tane e in superficie rimasero solo i sette popoli. Avrebbe potuto essere un regno di pace e di prosperità, se solo i sette sovrani che governavano quei popoli fossero riusciti a trovare un accordo. Ma essi erano uomini, non dei, e come tali erano soggetti a invidie, brame di potere e gelosie. Insieme sarebbero stati una forza inarrestabile, ma ogni popolo aveva le sue proprie forze e debolezze, la propria cultura e il proprio linguaggio. Non potava esserci altro che guerra, ma il nostro desiderio è che un giorno nasca un sovrano degno, potente e giusto, che sappia unire i sette popoli sotto la sua guida facendoli prosperare e vivere in pace.

LIBERIAMO I MASTINI DELLA GUERRA!

Seven Kingdoms non è soltanto un gioco di strategia in tempo reale dove due fazioni si danno battaglia fino ad annientare l'avversario, ma è un vero e proprio mondo, popolato da uomini e mostri, i terribili Fryhtans, dove la supremazia è ottenibile con mezzi molto più astuti e intelligenti della semplice guerra. Naturalmente avremo le nostre armate di soldati e mezzi di battaglia che utilizzeremo per soggiogare il nemico o i popoli neutrali, ma la vittoria sarà possibile soltanto coniugando la nostra forza militare alla nostra abilità nel commercio e nella diplomazia. Potremo anche essere abbastanza astuti da voler utilizzare mezzi meno comuni e più subdoli, come le spie; oppure potremo anche decidere di basare la

nostra forza sulla ricchezza, sfruttando le risorse naturali del terreno e producendo merci da rivendere poi agli avversari legandoli a noi sul piano economico e schiacciandoli con il potere del nostro denaro. Questa è solo una piccola parte di ciò che *Seven Kingdoms* può offrire. Si tratta infatti di un gioco dalle mille sfumature che ci terrà impegnati per molto tempo e che non esaurirà il suo fascino nello spazio di una sera.

COME INIZIARE A GIOCARE

Seven Kingdoms è un gioco molto vario e dai molti aspetti. Ogni volta che cominceremo una partita, il mondo di gioco verrà generato a caso. Questo significa che non giocheremo mai per due volta la stessa partita, ma anche che non c'è un modo preciso per affrontare la sfida né, tantomeno, un sistema sicuro per vincere. Ci sono sette popoli disponibili: cinesi, greci, giapponesi, maya, persiani, normanni e vichinghi. Ognuno ha i propri punti di forza e le proprie debolezze, quindi la scelta dipende dai nostri gusti. Diciamo che il popolo normanno è quello meglio bilanciato tra abilità militari e commerciali, ma anche i greci o i persiani sono un buon punto di partenza per prendere confidenza con il gioco. Per accedere alla

ALLA CONQUISTA DEL MONDO

Quando avremo gettato le basi economiche della nostra prima città, con una miniera, una fabbrica e un mercato, il nostro compito successivo sarà quello di annettere qualche altro villaggio al nostro regno, in modo da poter disporre di più uomini da impiegare nell'esercito e nel commercio. Da principio è bene rivolgere le nostre mire ai villaggi indipendenti, segnalati da puntini bianchi sulla mappa e immediatamente riconoscibili perché nessuna bandiera sventola sulle loro mura. Ognuno di questi villaggi ha un valore di resistenza alla nostra influenza che dovremo portare a zero; solo allora la città innalzerà la bandiera con i nostri colori. Con il comando "Sortie" dovremo fare uscire il nostro Re dal suo castello, insieme alle sue truppe, e gli ordineremo di costruire un forte vicino alla città che intendiamo conquistare. La sua presenza nelle vicinanze farà abbassare il livello di resistenza della città, ma se ciò non dovesse bastare potremo offrire denaro agli abitanti con il comando "Grant". Questo convincerà il popolo delle nostre buone intenzioni e, comunque, non ci farà perdere troppo denaro visto che in seguito potremo tassare la popolazione! Se nemmeno così avremo successo dovremo provare con la forza, facendo uscire i nostri soldati dal forte e ordinando loro di attaccare la città. Con le buone o con le cattive, presto avremo una nuova città, con il suo prezioso contenuto di uomini, sotto il nostro dominio.

Facciamo uscire il nostro Re dal forte ("Sortie") e avviciniamolo alla città da conquistare.

Ordiniamogli di costruire un forte stando attenti che sia collegato con la città.

Selezioniamo la città e esaminiamo la sua resistenza. Proviamo a offrire denaro con "Grant".

Quando il pennone con i nostri colori sventolerà, la città sarà in nostro possesso.

ATTENZIONE!

Sul CD di GMC questo mese troviamo anche una patch per *Seven Kingdoms*. Si tratta di un pacchetto aggiuntivo che corregge qualche fastidioso errore. Installare questo aggiornamento è davvero molto semplice: basta cliccare due volte sull'icona che rappresenta la patch e seguire le istruzioni a video.

IL MANUALE

All'interno del CD contenente il gioco si trova anche una versione completa del manuale. Per consultarlo basterà, con il CD all'interno del drive, fare doppio click sull'icona "Risorse del computer", ciccare con il tasto destro sull'immagine del CD e selezionare il comando "Apri". Il manuale, in lingua inglese, si trova nella cartella "Manual" ed è in formato .Pdf. Per visionarlo avremo bisogno di installare Acrobat Reader, un programma specifico per questo tipo di file. Se non abbiamo Acrobat Reader installato nel nostro computer, possiamo trovarlo nella cartella "Install" sempre all'interno del CD. Il file si chiama "Acrobat.exe" ed è sufficiente ciccarci sopra due volte per avviare l'installazione.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Quando inseriamo il CD di *Seven Kingdoms* per la prima volta nel nostro lettore CD, se l'opzione "Autoplay" è attivata, partirà automaticamente il programma di setup del gioco. Se questo non dovesse capitare (perché tale funzione è disabilitata o perché il CD era già dentro all'avvio del computer), clicchiamo due volte sull'icona corrispondente al nostro lettore CD o, in alternativa, lanciamo manualmente il file "Setup.exe" presente sul CD stesso. Una volta apparsa la schermata principale basterà fare click sull'opzione "Install Seven Kingdoms" per far partire il programma di installazione. Ci verrà chiesto dove copiare i file del gioco e se saremo soddisfatti della destinazione proposta (il programma propone C:\ Seven Kingdoms) sarà sufficiente ciccare sul pulsante "Next". A questo punto ci viene offerta una doppia possibilità: CD-Less o Standard. La prima consente di giocare a *Seven Kingdoms* in modalità multigiocatore senza essere in possesso del CD, mentre la seconda è l'installazione normale. Infine, al termine dell'installazione, il programma ci chiederà se vogliamo installare le librerie DirectX 5.0 (necessarie per giocare). Se sul nostro computer sono già presenti in questa versione o in una versione superiore, potremo evitare questo passaggio, alternativamente dovremo permettere al programma di installare le DirectX.

Una volta completata l'installazione, per giocare dovremo fare clic su "Start" e dal menu "Programmi" selezionare la cartella "Seven Kingdoms". Qui troveremo il file "Reame" che contiene alcune informazioni sul gioco, e il comando "Seven Kingdoms" sul quale dovremo cliccare due volte per far partire il gioco. La terza icona presente è il comando "Uninstall", sulla quale dovremo cliccare due volte quando decideremo di disinstallare il gioco dal nostro computer.

schermata dalla quale decidere con che popolo giocare, dal menu principale scegliamo "Single Player", dopodiché selezioniamo "New Game" per cominciare una nuova partita.

MILITARI E TRUPPE

Gli Uomini sono la nostra risorsa più preziosa e si possono trovare solo nei villaggi e nelle città. La prima cosa di cui avremo bisogno sarà una forza militare e per averla dovremo reclutare un po' di uomini e addestrarli in un forte, dove si trova il nostro Re. Farlo è semplice: basta cliccare sulla nostra città di partenza e utilizzare il comando "Recluta" (Recruit).

Ogni click su questo pulsante farà uscire un uomo dalla città. Una volta che avremo a disposizione un certo numero di uomini (all'inizio 8 vanno bene) dovremo addestrarli e per farlo sarà sufficiente tracciar loro attorno un riquadro di selezione e, in seguito, cliccare sul forte con il tasto destro. L'addestramento comincerà automaticamente. Quando avremo bisogno dei nostri soldati basterà selezionare il forte e cliccare sul comando "Sortie" per farli uscire. Attenzione a non reclutarne troppi, visto che gli uomini preferiscono rimanere a casa piuttosto che combattere, e se esagereremo la città si ribellerà.

ECONOMIA

Le basi della nostra economia saranno fondate sullo sfruttamento delle risorse. Dovremo prima di tutto localizzare un giacimento, dopodiché dovremo addestrare dei lavoranti. Avremo bisogno di una miniera per estrarre il materiale, di una fabbrica per raffinarlo e di un mercato per venderlo. Tramite il comando "Train" addestreremo un minatore (Mining), lo evidenzieremo e con il comando "Build" gli ordineremo di costruire una miniera esattamente nel punto dove si trova il giacimento. Ripeteremo poi i passi addestrando un operaio (Manufacturing) per fargli costruire una fabbrica, e un carpentiere (Construction) per avere il mercato. Nel costruire queste strutture dovremo accertarci che esse siano collegate tra

loro tramite delle linee bianche tratteggiate. Queste linee indicano che le strutture possono interagire tra loro tramutando la materia grezza in materia prima che può essere venduta e, quindi, in denaro.

PER FINIRE...

Queste pagine contengono tutti gli elementi di cui abbiamo bisogno per iniziare a giocare a *Seven Kingdoms* e a divertirci nell'affascinante mondo dei Fryhtan. Gli aspetti del gioco sono però molto più numerosi: se vogliamo avere un quadro completo di tutti i meccanismi possiamo ricorrere al manualepresente sul CD stesso del gioco oppure giocare il "tutorial", diviso in sezioni, accessibile dal menu principale ciccando "Single Player" e, di seguito, "Training". Sia il manuale che il Tutorial sono in inglese, ma corredati di immagini che ne facilitano la comprensione anche a chi non è pratico della lingua. Se poi vogliamo conoscere meglio i personaggi e le creature del gioco, sempre nel menu principale basta cliccare su "Encyclopedia" per accedere a una completa descrizione di truppe, strutture e mostri, molto utile e ricca di bellissime immagini. Che altro aggiungere? Che il nostro popolo possa regnare ricco e prospero nelle terre dei Fryhtan!

Gmc

Ecco come assumere un mercenario con il tasto "Hire"una volta costruito un albergo.

La spia può assumere il colore del popolo che vogliamo controllare con il comando "Cloak".

CONTROLLI PRINCIPALI DI *SEVEN KINGDOMS*

Il mondo di *Seven Kingdoms* viene controllato quasi completamente via mouse, ma ci sono alcune funzioni, oltre che alcune utili "scorciatoie" che richiedono l'uso della tastiera. Vediamo insieme, nel dettaglio, quali sono i controlli del gioco.

Mouse (click sinistro) – Seleziona
Mouse (click destro) – Muove, seleziona truppe in battaglia
Frecce direzionali – Con un villaggio selezionato, mostrano tutti i villaggi
Tasti da 1 a 9 – Regolano la velocità del gioco
Tasto 0 – Blocca lo scorrere del tempo e mette il gioco in pausa
Tasti da F1 a F8 – Informazioni (come cliccare sulle 8 icone in alto a sinistra dello schermo).
F9 – Mostra tutti i messaggi ricevuti
F12 – Per uscire a Windows
K – Per centrare la visuale sul Re
F – Mostra tutti i nostri forti sulla mappa
S – Salva la partita in corso
L – Carica una partita salvata
O – Menu delle opzioni
V – Cambia la musica di sottofondo

REQUISITI DI SISTEMA

È sufficiente un Pentium 133, 16 MB di RAM, un lettore CD 4X e una scheda sonora. Il gioco richiede DirectX 5.0, ma anche se abbiamo già installato una versione più aggiornata non avremo alcun problema. È inoltre consigliabile avere almeno 20 MB di spazio libero su hard disk una volta che l'installazione è stata completata.

MERCENARI, NAVI E SPIE

Il nostro regno può espandersi in diversi modi, anche assoldando spie e mercenari o spostandoci via mare con navi da carico e da trasporto. I mercenari sono uomini dotati di grandi capacità e possono essere reclutati negli alberghi (inn). Dovremo quindi costruirne uno con un operaio, osservare i mercenari disponibili nell'albergo e assumere quelli che ci servono con il comando "Hire". Le spie sono abituali clienti degli alberghi, ma possono essere anche addestrate direttamente nelle nostre città e hanno il vantaggio di poter assumere il colore del popolo che vogliamo spiare. Una volta travestita, la spia può essere infiltrata in una città nemica e usata per diffondere il dubbio e convincere la popolazione a ribellarsi e a passare dalla nostra parte. Infine, le navi ci serviranno per commerciare e spostarci via mare. Possono essere costruite solo in un porto, che andrà edificato da un operaio nei pressi dell'acqua, e impiegate per trasportare i nostri beni o le nostre armate nei territori altrimenti irraggiungibili.

Il porto va costruito vicino al mare: "Build" per costruire la nave, "Sail" per farla navigare.

GUIDA al CD

Dopo mesi di attesa, possiamo finalmente provare l'eccezionale *Quake III*, un gioco che ci regalerà eccezionali scariche di adrenalina! Oltre a questo demo, molti altri ci attendono sul CD di questo mese, ricco di novità che - siamo sicuri - accontenteranno tutti i palati. Buon divertimento!

DEMO DEL MESE

Finalmente potremo giocare al demo di *Quake 3 Arena!*

QUAKE 3 ARENA DEMO

ID/ACTIVISION

PENTIUM 233, 64 MB di RAM, DirectX 6.1, 70 MB su hard disk, richiede schede acceleratrici OpenGL

ATTENZIONE: se il gioco non dovesse funzionare correttamente, è probabile che la nostra scheda 3D non disponga dei driver più aggiornati che le consentano di utilizzare le librerie OpenGL, usate dal gioco. Per rimediare a questo inconveniente, connettiamoci a Internet e lanciamo dal menu "Utility" del CD di Giochi per il Mio Computer il programma "OpenGL Setup". Seguendo le istruzioni, i driver più aggiornati per la nostra scheda video verranno scaricati e installati automaticamente!

Dopo mesi di attesa e di frenetici test su Internet, siamo finalmente pronti ad accogliere nell'olimpo dei videogiochi la nuova fatica della id Software, il bellissimo e attesissimo *Quake III!* Il demo ci propone sfide all'ultimo sangue in ben quattro arene differenti. Potremo disputare i nostri combattimenti via Internet (scegliendo la voce "Multiplayer" e trovando i server che accettano la nostra versione del gioco) o da soli, sfidando i "bot", ossia personaggi gestiti dal computer ("single Player", nel menu principale). In entrambi i casi la lotta sarà davvero accanita: sebbene infatti la possibilità di confrontarsi contro altri esseri umani sia davvero allettante, i bot ci faranno rimpiangere davvero poco le lotte in rete, visto che sono stati realizzati in maniera eccellente e la loro intelligenza artificiale!

La vittoria viene assegnata a chi raggiunge per primo un determinato numero di "Frag". Otterremo un Frag per ogni nemico ucciso, mentre lo perderemo solamente se moriremo senza che nessuno ci abbia fatto fuori in maniera diretta.

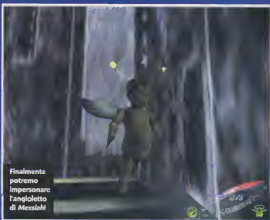
Le battaglie saranno rese ancora più entusiasmanti dall'assegnazione delle medaglie: oltre al podio, infatti, per premiare i giocatori meritevoli vengono assegnate durante la partita dei riconoscimenti a chi realizza azioni particolarmente pregevoli.

Buon divertimento a tutti e ricordiamo che l'importante è vincere, non partecipare!

CONTROLLI PRINCIPALI

Per modificare i controlli del gioco secondo le nostre esigenze, dal menu principale selezioniamo la voce "Setup" e, da lì, "Controls".

Frecce Direzionali - Movimento
Mouse - Movimento della testa
Invio - Usa oggetto
Tasto sinistro del mouse - Fuoco
Spazio - Salto
1 / 9 - Cambia arma
ESC - Menu

ANGIOLETTO DA GUERRA

Finalmente potremo impersonare l'angioletto di *Messiah!*

MESSIAH

SHINY/INTERPLAY

Pentium II 233, 64 MB di RAM, DirectX 7, 130 MB su hard disk, consigliate schede Direct3D o Glide.

Le prime voci sull'arrivo di *Messiah* risalgono a così tanto tempo fa che, sinceramente, iniziavamo a dubitare che avrebbe mai visto la luce. E invece, la Shiny di Dave Perry è riuscita nella sua missione, e il gioco è pronto - con un bel demo come antipasto.

La versione sul CD è un cosiddetto "test di compatibilità", cioè una versione preliminare del demo vero e proprio. Per questa ragione, alcuni computer potrebbero avere qualche difficoltà nel farlo girare, o non riuscirvi del tutto. Inoltre, dovremo impostare le proprietà dello schermo per utilizzare il colore a 16 bit, e la prima volta che ci giocheremo dovremo aspettare qualche minuto per l'inizializzazione. Una volta iniziato a giocare, però, scopriremo che vale davvero la pena di superare questi piccoli problemi: *Messiah* è fenomenale!

In questa versione demo avremo modo di girare un po', scoprendo le meccaniche di gioco e godendoci la stupefacente grafica tra un incontro e l'altro - ricordiamoci che la violenza non è sempre la via giusta...

CONTROLLI PRINCIPALI

La caratteristica principale di *Messiah* è, senza alcun dubbio, la possibilità di controllare a nostro piacimento (o quasi) gli altri personaggi che si aggirano per i livelli della città. Per attivare il potere di possessione non dovremo fare altro che svolazzare alle spalle del personaggio che vogliamo possedere e entrargli nella schiena. Al contrario, se vogliamo abbandonare il nostro ospite, non dovremo fare altro che premere il tasto "Backspace", e ci ritroveremo subito nel pannolino di Bob.

Altri comandi utili sono:

Frecce direzionali - Movimento
Mouse - Movimento testa / cambio direzione
Tasto sinistro del mouse - Attacco
Invio - Tasto azione (per uscire dalla modalità combattimento, aprire le porte, attivare pulsanti e raccogliere oggetti) CTRL - Saltare o battere le ali
"+" / "-" (tastierino numerico) - Zoom

Altri comandi e informazioni utili si trovano nel file readme.txt, all'interno della cartella di installazione.

AL SERVIZIO DELLA FEDERAZIONE

STAR TREK HIDDEN EVIL

ACTIVISION

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 7, 100 MB su hard disk, consigliate schede Direct3D o Glide

Un'altra avventura ci attende nel prolifico universo di Star Trek. Questo demo di *Star Trek: Hidden Evil* ci introduce agli avvenimenti che seguono l'ultimo episodio della saga cinematografica dell'equipaggio della Next Generation. Nel film "Star Trek - L'insurrezione" il capitano Picard aveva fatto la conoscenza di una razza aliena senza scrupoli e sventato un complotto all'interno della stessa Flotta Stellare. In *Hidden Evil* vestiremo i panni di un giovane guardiamarina di nome Sovok, assegnato come attendente del capitano dell'Enterprise e del Tenente Comandante Data. Nel corso di una missione archeologica, proprio sul pianeta del film, la situazione degenererà drammaticamente e ci troveremo a dover salvare il nostro capitano a colpi di Phaser. Il demo ci offre un piccolo assaggio delle traversie che ci attendono nel sito di scavo. Saremo costretti a vedercela con alieni ostili, raggi laser impazziti, micidiali ordigni volanti e nemici in grado di diventare invisibili (grazie alle tute che la Federazione utilizza per studiare segretamente le specie spaziali, senza interferire con la loro evoluzione). Una volta liberato il capitano Picard, ci metteremo sulle tracce di Data e per salvarlo potremo persino utilizzare la prodigiosa presa giugulare, tipica della razza vulcaniana. Il sistema di controllo richiede una certa pratica, ma dopo un po' risulterà intuitivo. Purtroppo, il programma è interamente in lingua inglese, ma fortunatamente la linea di condotta da seguire è abbastanza evidente. Non ci resta che teletrasportarci all'interno di questa avventura e tentare di portarla a termine tutta d'un fiato.

CONTROLLI PRINCIPALI

I – Avanti
K – Indietro
L – Ruota a destra
J – Ruota a sinistra
O – Movimento laterale a destra
U – Movimento laterale a sinistra
SHIFT + Movimento – Corsa
TAB – Inventario
Spazio – Tasto azione

REGNI GUERRIERI

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

GT INTERACTIVE

Pentium 200, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 45 MB su hard disk

Total Annihilation: Kingdoms è uno dei più interessanti giochi strategici in tempo reale, grazie alla interessantissima trama, soddisfacente anche per il giocatore più smaliziato, a una notevole varietà di missioni e alla estrema espandibilità, con nuove unità e mappe disponibili regolarmente su Internet.
Eppure, sebbene sia sugli scaffali dei negozi ormai da qualche tempo, non eravamo riusciti ad avere un demo da mettere sul nostro CD fino ad ora.
Però, questa attesa non è stata vana: la versione del gioco che possiamo sperimentare nel demo è più aggiornata, con molte unità nuove e un più preciso bilanciamento delle forze, che rende il gioco ancora più stimolante – e difficile!
La differenza principale di questo demo rispetto alla versione completa del gioco è (oltre al ridotto numero di missioni, naturalmente) è la mancanza del supporto Internet, che ci priva della possibilità di sfidare altri giocatori.
Potremo comunque utilizzare la modalità "Play The Machine" per farci un'idea di come potrebbe essere il gioco con avversari in carne e ossa. Inoltre, giocando in modalità normale ("Play The Adventure") potremo anche sperimentare il funzionamento delle missioni della campagna, parteggiando per ciascuna delle fazioni consecutivamente.

Guerra senza quartiere in *Total Annihilation: Kingdoms!*

CONTROLLI PRINCIPALI

Sebbene *Total Annihilation: Kingdoms* sia gestibile quasi interamente con il mouse, grazie ad una interfaccia semplice e intuitiva, alcuni elementi potrebbero non essere immediatamente chiari, soprattutto a chi non conosce questo tipo di gioco.
Per selezionare le unità – clicchiamo su quella che ci interessa o tracciamo un rettangolo con il mouse per selezionare un gruppo
Per muovere – premiamo M e clicchiamo con il tasto sinistro sulla destinazione
Per attaccare – premiamo A e clicchiamo sull'unità che vogliamo attaccare
Per costruire – selezioniamo un'unità di costruzione, clicchiamo sulla struttura o unità che vogliamo e poi selezioniamo dove vogliamo che venga costruita.

Con questi comandi dovremmo essere in grado di giocare, ma comunque possiamo trovare un file **readme.txt** nella cartella di installazione, dove sono indicati tutti gli altri comandi e tasti che possiamo utilizzare.

SHAREWARE

I'VE GOT SOME BALLS
Guidiamo una sfera attraverso i labirintici tracciati degli svariati livelli proposti. Dovremo, allo stesso tempo, tentare di raccogliere i bonus disseminati sulla nostra strada e fare attenzione a non cadere nel vuoto.

ROBOCRUSH – Questo gioco potrebbe essere definito come una variazione sul tema del vecchio (ma sempre amato) *Tetris*: il nostro scopo è accostare quanti più robottini dello stesso colore possiamo, fino a metterne in contatto tre identici. In questo modo li elimineremo. I robot grigi non sono allineabili, ma servono da ostacolo/jolly. jolly in quanto cambiano colore, ostacolo perché fino a quel momento ci sono solo d'intralcio.

INTERCHESS – Se siamo nella (folta) schiera di coloro che hanno spesso rinunciato a giocare a scacchi solo perché non c'era nessuno disposto a sfidarci, o se semplicemente siamo curiosi di vedere le tecniche di giocatori di tutto il mondo, finalmente possiamo metterci in contatto con chiunque sul pianeta sia collegato a Internet e abbia voglia di giocare. *Interchess* è la versione moderna delle vecchie partite per corrispondenza, visto che comunque sfrutta la posta elettronica.

MICROMAN
Forse molte volte abbiamo sognato di diventare minuscoli, ma certamente non abbiamo mai pensato alle conseguenze che una cosa simile avrebbe avuto se le dimensioni fossero state troppo ridotte e non potessimo tornare normali! In *Microman* vivremo le avventure di un uomo a cui è toccata questa sorte alle prese con un mondo totalmente ostile...

TRON – Lo scopo del gioco è semplice: tracciamo la nostra linea colorata evitando di andare contro quella disegnata dai nostri concorrenti, ma cercando allo stesso tempo di intrappolarli, costringendoli a venirci addosso. Il gioco è disponibile in due differenti modalità, a seconda che disponiamo o meno di una scheda acceleratrice 3dfx

FANTASY & UNREAL

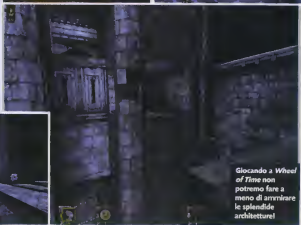
WHEEL OF TIME

GT INTERATCIVE

PENTIUM II 300 MHz, 64 MB di RAM, DirectX 6.1, 130 MB su HD, consigliate schede 3D Direct3D o Glide

Wheel of Time, che proviamo per voi questo stesso mese a pagina 90, è uno stupendo gioco 3D in prima persona. I programmatori di *Wheel of Time* hanno presto il sistema grafico di *Unreal* e lo hanno utilizzato per un'ambientazione davvero eccezionale, ovvero i libri di Robert Jordan che ormai ha pubblicato decine di romanzi basati sul suo ciclo omonimo, tradotti in Italia (solo tre per ora) con "La ruota del Tempo". Si tratta di una ambientazione fantasy davvero particolare, in cui noi dovremo impersonare una maga sprovvista di qualsiasi tipo di arma, ma molto abile nell'uso, ovviamente della magia. Quindi, non perdiamo tempo: cerchiamo le prime rune da difesa e da attacco, e esploriamo il livello della Città distrutta a nostra disposizione in questo demo. Non dimentichiamoci che potremo provare anche la sezione multigiocatore, anche se con qualche ovvio limite.

CONTROLLI PRINCIPALI

Tasto mouse sinistro - Fuoco
Tasto mouse destro - Salto
Frecce direzionali - Movimento
CTRL - Lasciare oggetto
[e] - Inventario
END - Centrare visuale

Giocando a *Wheel of Time* non potremo fare a meno di ammirare le splendide architetture!

CORSE PAZZE NEL FUTURO

KILLER LOOP

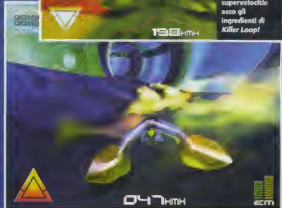
CRAVE ENTERTAINMENT

PENTIUM 166 MMX, 32 MB, DirectX 6.1, 25 MB su HD, consigliate schede 3D Direct 3D o Glide

Siamo stufi delle "solite" gare, a bordo di "normali" quattroruote o moto sportive? Bene, *Killer Loop* è quello che fa per noi: saliamo su questi futuristici bolidi a propulsione magnetica e prepariamoci a sfrecciare come matti sul primo percorso della versione completa, quello della Hawai, che ci consentirà di ammirare sia i magnifici panorami del gioco, sia l'incredibile velocità con cui tutto si muove sullo schermo. Potremo giocare a *Kiler Loop* sia in modalità software, a scapito di velocità e dettagli grafici, sia con le versioni Direct 3D e Glide, che invece ci faranno rizzare i capelli!

Durante la gara potremo raccogliere dei bonus e utilizzarli per andare più veloci, per colpire i nemici o per congelarli. Ma anche i nostri avversari potranno colpirci, quindi facciamo attenzione! Un consiglio: tra le visuali, ne troveremo una "in prima persona" davvero eccitante, e un'altra "televisiva" - consigliamo a tutti di provarle!

CONTROLLI PRINCIPALI

A - Retromarcia
S - Accelerazione
F - Spostamento a destra
D - Spostamento a sinistra
Frecce destra / sinistra - Sterzo
G - Usa bonus
V - Visuale

Grafica da urlo e supervelocità: ecco gli ingredienti di *Killer Loop!*

PIATTAFORME 3D

TONIC TROUBLE
UBISOFT
PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX: 6.1, 56 MB su HD, consigliate schede 3D Direct3D o Glide

Ed è un alieno veramente sbadato: nelle sue peregrinazioni, è persino riuscito a far cadere una lattina di liquido tossico su un mondo che stava per visitare, trasformando tutto quanto in un incredibile incubo tridimensionale. Ecco quindi che dovremo guidare Ed per rimettere tutto a posto, anche perché il mondo che ha "contaminato" è la nostra beneamata Terra! In *Tonic Trouble* dovremo affrontare una serie di "stanze" che potremo superare solo risolvendo una serie di enigmi. Ad esempio, in questo demo che propone un assaggio di quello che ci aspetta nella versione nei negozi, nella prima stanza dovremo spostare tre casse su delle fotocellule colorate, spingendole in modo da farle finire esattamente sulle fotocellule stesse.

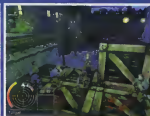
CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali - Movimento
Z - Salto
Spazio - Colpire
CTRL + Frecce direzionali - Nuotare, aprire le porte
CTRL sinistro - Usare la cerbottana
Z - Mirare con la cerbottana (una volta selezionata la cerbottana)

Riusciremo ad aiutare il piccolo ma coraggioso Ed?

VIOLENZA DA STRADA

URBAN CHAOS
EIDOS INTERACTIVE
PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 40 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

La vita di una poliziotta può essere davvero difficile, soprattutto se la città che dobbiamo mantenere tranquilla è la terribile Union City!
Nei panni della bella agente Darci Stern, dovremo in questo caso fermare un banda di terroristi che ha preso in ostaggio un gruppo di lavoratori in un cantiere di costruzione.
La più grande difficoltà dell'intera operazione sta nel fatto che avremo a disposizione un tempo molto limitato (4 minuti) per mettere fuori combattimento tutti i delinquenti.
Le modalità d'intervento sono lasciate a nostra discrezione: fare semplicemente a pezzi chiunque si pari davanti a noi non sarà sempre una buona scelta, visto che abbiamo poche munizioni a disposizione e che lottare a mani nude ci farà perdere secondi preziosi: meglio talvolta atterrare un terrorista con un pugno o un calcio ben piazzato e ammanettarlo per bene e in fretta e furia!
Stiamo attenti a non lasciarci sfuggire quanto troviamo per le strade o addosso ai terroristi: munizioni, nuove armi e magari qualche veicolo per sistemare più in fretta i nemici ci saranno di grande aiuto per riportare la tranquillità nella nostra Union City!

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
C – Tasto azione (accovacciati, sprint – se premuto mentre stiamo correndo - , prendi, lancia, entra e esci da un veicolo, usa, parla, arresta una persona a terra e cerca)
Spazio – Salto
Z – Pugno, fuoco
X – Calcio, scivolata
Invio – Usa oggetti dell'inventario
A + Frecce direzionali – Guarda in giro
CANC / Pag Giù – Ruota la telecamera
Fine – Centra la telecamera alle spalle di Darci
F6 – Zoom
F7 / F8 – Alza / abbassa la telecamera

Spesso sarà meglio arrestare i nostri avversari, piuttosto che ucciderli!

LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Messiah
Total Annihilation: Kingdoms
Urban Chaos
Wheel of Time
Killer Loop
Tonic Trouble
Flanker 2.0
Star Trek: Hidden Evil
Lego Racers
Pong
Total Soccer 2000
Rally Championship

SHAREWARE
Ball
Intchess
Microman
Robocrash
Tron
Temi per la scrivania
Sfondi per Windows

UTILITY
Paint Shop Pro 5
DirectX 6.1
DirectX 7

SOLUZIONI
Potremo consultare nel nostro archivio generale la prima parte della guida completa a *Tiberian Sun* e la soluzione definitiva di *System Shock 2*.

PATCH
Castrol Honda Spb 2000 [chs2000patch14.exe] – Aggiorniamo questo mitico gioco di gare
FS Traffic [FST_103.zip, FST_MITA.zip] – I due file contengono il programma vero e proprio e il manuale.
Hidden & Dangerous [hndpatch13.exe] corregge i problemi e migliora l'intelligenza dei nostri avversari.
Madden NFL 2000 [Madden2000Patch3.zip] Terza patch dedicata a questo grande gioco.
Panzer Elite [panzer1.zip] corregge alcuni errori
Rogue Spear [ROGUE20S.exe] è stata aggiunta la compatibilità con Windows 2000 e con GameSpy.
Seven Kingdoms [7kpatch2.exe] – Questa nuova patch aggiornerà il gioco alla versione 1.11.
Shadow Company [scgsc_client.exe] Ora potremo giocare in prima persona. (scgsc_client.exe) è indispensabile per giocare con GameSpy in rete.
Unreal [unrealpatch225f.exe] la nuova patch corregge molti errori.
Wheel of Time [WoTServerPatch.exe, WoTD3Dpatch.exe] aumenterà le prestazioni del gioco sui computer che montano una scheda acceleratrice TNT2.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie ad esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali siano i requisiti minimi perché il gioco funzioni correttamente e la sue descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

La lista dei demo che GMC presenta ciascun mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto e destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

Alcuni programmi utili che proponiamo ogni mese: installiamo le DirectX 6.1 o la versione più aggiornata 7.0, indispensabili ormai per quasi tutti i titoli in commercio.

RITORNO AL PASSATO

PONG

HASBRO/ATARI
PENTIUM 166, 16 MB di RAM, DirectX 6.1, 15 MB su hard disk, supporta schede Direct3D o Glide

Un classico di sempre ritorna sui nostri schermi: come dimenticare uno dei titoli che ha fatto la storia del nostro hobby preferito? *Pong* è proprio questo. Rinnovata nella grafica, ora completamente 3D e caratterizzata da buffi personaggi, la sfide rimane semplice ed entusiasmante: giocare d'astuzia e abilità, colpendo la pallina con la nostra bacchetta e conferendole effetti e rimbalzi, in modo che il nostro avversario non riesca a fare lo stesso. Il demo di *Pong* ci permette di disputare partite contro il computer o fino a quattro concorrenti. I campi di gioco presenti sono due. Nel primo, di ambientazione polare, dovremo scambiarci palle di neve disturbati da due pinguini ballerini. Ogni volta che la traiettoria dei nostri proiettili intercetterà uno dei paffuti animaletti, le sfere verranno raddoppiate rendendo la partita sempre più difficile. La seconda ambientazione riguarda invece il calcio. Questa volta disporremo di due bacchette e potremo inventare rimbalzi e "schiacciate" sempre più rapide e insidiose. Peccato che il demo ci permetta di giocare solo per alcuni minuti.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce Direzionali - Movimento
Invio – Usa bonus
SHIFT Destro – Cambia bonus
ESC - Pausa

Un ritorno eccellente: il mitico *Pong*!

COSTRUZIONI DA CORSA

LEGO RACER

LEGO MEDIA

PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 44 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

Anche un gioco classico come quello dei celebri mattoncini da costruzione di tanto in tanto ha bisogno di essere rinnovato. Accanto alle nuove proposte sempre in tema tradizionale (stiamo parlando delle scatole di costruzione ispirate a modelli sempre differenti che troviamo nei negozi di giocattoli), la Lego ha deciso anche di tentare una strada del tutto nuova: quella dell'intrattenimento videoludico!

Lego Racers, come dice il nome stesso, è un gioco di corse automobilistiche, ambientato in scenari fantasiosi e simpatici che richiamano le varie categorie in cui sono divise le scatole di costruzioni attualmente in commercio. Ovviamente, neanche a dirlo, guideremo improbabili macchinine completamente assemblate con mattoncini di ogni genere e vestiremo i panni di uno degli omini familiari a tutti coloro che da piccoli (o magari anche da grandi) si sono divertiti con i "Lego".

Allacciamo la cintura e prepariamoci a velocità e divertimento: il tracciato che possiamo provare nel demo ci offre cinque avversari contro cui confrontarci e moltissimi bonus!

CONTROLLI PRINCIPALI

4 / 6 (Tastierino numerico) – Sterzo
8 / 2 (Tastierino numerico) – Acceleratore / Freno
7 (Tastierino numerico) – Mappa
9 (Tastierino numerico) – Guarda indietro
3 (Tastierino numerico) – Cambia telecamera
Invio (Tastierino numerico) – Freno a mano
MAIUSC di destra – Usa oggetto

Mattoncini a tutta birra! Raccogliamo i numerosi bonus per vincere!

REALISMO SU QUATTRO RUOTE

RALLY CHAMPIONSHIP

ACTUALIZE

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 6, 90 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

Le gare di rally su computer sono da tempo abituali: molte case software hanno provato questa strada per attirare tutti gli amanti dell'alta velocità, ma ben pochi sono stati i titoli che si sono avvicinati, chi più chi meno, al vero spirito di queste fangose e pericolose corse!

Il realismo che permea *Rally Championship* non è limitato alle macchine che possiamo guidare (riproduzioni delle vetture attualmente usate per gareggiare grazie alla licenza ufficiale del campionato inglese): pilotare la nostra auto sarà tutt'altro che semplice e avremo bisogno di parecchia pratica, prima di riuscire a correre in maniera soddisfacente.

Se siamo esigenti in fatto di automobilismo e prediligiamo i titoli che richiedono impegno e dedizione, dovremmo dare un'occhiata al demo di questo gioco: mettiamo alla prova la nostra abilità di piloti sul percorso proposto e ascoltiamo sempre i consigli che il nostro insostituibile navigatore ci suggerisce durante la gara!

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali su / giù – Acceleratore / freno
Frecce direzionali destra / sinistra – Sterzo
F1 / F10 – Cambio inquadratura

Non sarà facile vincere in questo gioco, e meno di non diventare degli assi del volante!

In *Rally Championship* potremo ammirare una grafica davvero iperealistica!

Prima occhiata...

HIDDEN AND DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

Nuove emozioni ci attendono nel seguito di uno dei migliori giochi di guerra del 1999.

Le nuove missioni ci porteranno attraverso l'Europa in Grecia, Polonia e Francia.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *FIGHT FOR FREEDOM*...

- Tre nuove campagne sviluppate sulla base di *Hidden and Dangerous*.
- Le missioni includono elaborate azioni di salvataggio e sabotaggio.
- Il gioco prevede anche sezioni di simulazione alla guida di carri armati.
- Tutte la rami sono state ridisegnate e includono alcuni nuovi armamenti.

SVILUPPATORE	ILLUSION SOFTWARE	GENERE	STRATEGIA
CASA	TAKE 2	DATA DI USCITA	APRILE 2000

Se non avessimo in dotazione un travestimento più che efficace, non potremmo certo sperare di passare inosservati, guidando questo enorme camion.

SIN dall'esordio di *Hidden And Dangerous* , gli sviluppatori della Illusion Softworks si sono dati da fare senza tregua su più fronti: oltre a correggere qualche "baco" presente nel gioco sfornando patch a ritmo serrato e a occuparsi dello sviluppo dell'attesissimo *Hidden And Dangerous 2* (atteso per il prossimo Aprile), i creativi della repubblica Ceca hanno trovato il tempo per sfornare questo piccolo capolavoro, tre nuove campagne dedicate a uno dei migliori simulatori di azioni strategiche.

Sarebbe un errore, però, considerare *Fight for Freedom* solamente una serie di missioni aggiuntive. Ci troviamo di fronte a un prodotto che allarga considerevolmente gli orizzonti dell'originale *Hidden and Dangerous*, segno che nulla sfugge alla approfondita analisi critica a cui la Illusion Softworks sottopone costantemente il proprio lavoro. Tante, davvero tante, le innovazioni introdotte da questa espansione: nuove armi, veicoli e ambientazioni, miglioramenti apportati a livello grafico, il tutto per offrire qualcosa di più che qualche missione aggiuntiva. Per cominciare, le missioni toccheranno nuovi paesi le cui ambientazioni porteranno una ventata di novità e nuovi stimoli. La prima di queste, "Mystical Wings", toccherà la parte settentrionale della Polonia e della Prussia orientale durante l'autunno del '44 e avrà come obiettivo il furto di un prototipo di bombardiere a reazione di costruzione tedesca. Per assolvere il compito affidatoci, dovremo avvalerci dell'aiuto di un pilota collaudatore alleato, del quale dovremo garantire l'incolumità. Come nella migliore tradizione cinematografica del genere, saremo dotati di uniformi naziste e documenti falsi per infiltrarci oltre le linee nemiche, rubare un'automobile e, infine, sottrarre il prezioso velivolo.

"LE MISSIONI TOCCHERANNO NUOVI PAESI LE CUI AMBIENTAZIONI PORTERANNO UNA VENTATA DI NOVITÀ"

Contemporaneamente, dovremo inviare altri due soldati per garantire la necessaria copertura, superando un intricato labirinto nel sistema fognario. La seconda missione ci vedrà impegnati nel disperato tentativo di difendere un avamposto dall'avanzata di orde di soldati tedeschi, aggrappati all'esile speranza che i rinforzi alleati arrivino in tempo per evitare il peggio. Le campagne successive, ambientate nelle Ardenne e in Grecia propongono, come le precedenti, obiettivi piuttosto elaborati, che richiederanno, attività d'infiltrazione, di difesa o di assalto, come nell'ultima campagna, dominata dai SAS (i celebri reparti speciali britannici), nella quale il nostro compito sarà quello di liberare un gruppo di ostaggi, appropriarci di una roccaforte situata sulla sommità di un'inaccessibile montagna e distruggere un idrovolante. Oltre tutto ciò, avremo in dotazione nuove armi (lo Spagin di fabbricazione sovietica e la mitragliatrice Thompson), novità che accompagnano una più vasta operazione di restyling delle armi già in dotazione nell'originale *Hidden and Dangerous*. Infine, potremo metterci alla guida di un nuovo modello di jeep e, per la gioia di tutti quelli che hanno espresso insistentemente questo desiderio, potremo anche comandare un carro armato tedesco.

Siamo certi che i ragazzi della Illusion Software non avranno lesinato su niente nel creare queste nuove missioni, potendo contare sul fatto che le nuove avventure che ci aspettano non saranno meno impegnative di quelle che abbiamo affrontato nella versione originale del gioco. Prepariamoci a gustare, pertanto, una nuova, prelibatezza che ci permetterà di vivere di nuovo le superbe atmosfere di uno dei migliori giochi del 1999.

Gmc

BATTAGLIE SUI CINGOLI

Se nel gioco originale i carri armati avevano già fatto al loro comparsa, abbiamo dovuto aspettare *Fight for Freedom* per poter effettivamente manovrare uno di questi bestioni cingolati. Prendere il comando di un mezzo del genere, che ci permetterà di attraversare anche i terreni più impervi e di usufruire di una potenza di fuoco davvero impressionante, regalerà una sensazione di invulnerabilità davvero inusuale in un gioco il cui realismo mantiene la vita dei soldati appesa a un filo.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Illusion Softworks
Nazionalità: Repubblica Ceca
Nati nel: Agosto 1997
Quanti sono: 30
Storia: Il gioco con cui hanno debuttato (proprio *Hidden and Dangerous*) è quasi sicuramente il più appassionante titolo mai visto dopo il grandioso *Half-Life*. Aspettiamo di vedere se i loro prossimi lavori, *Flying Heroes* e *Gangster*, avranno la stessa sorte.
Li conosciamo per: *Hidden and Dangerous*

ATTENDERE PREGO!

Potremo affrontare le nuove missioni di *Hidden and Dangerous: Fight for Freedom* a Novembre.

Prima occhiata...

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Elixir dalla Russia per rivoluzionare il mondo dei videogiochi.

Ogni singolo elemento del gioco (anche il pollinel) è stato modellato singolarmente.

Il sistema grafico è impressionante almeno tanto quanto gli scenari.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *REPUBLIC*...

- È un colossale gioco di strategia in tempo reale.
- Il sistema grafico può creare un numero illimitato di poligoni in tempo reale.
- È stato sviluppato dai co-produttori di *Theme Park* e *Black & White*.
- Ci offre la possibilità di riscrivere la storia a nostro piacere.

SVILUPPATORE	ELIXIR STUDIOS	GENERE	STRATEGICO
CASA	EIDOS	DATA DI USCITA	FINE DEL 2000

FAMOSO come Molyneux? Non ancora, ma il mondo dei videogiochi comincerà presto a pronunciare il nome di Demis Hassabis con lo stesso tono reverenziale riservato finora al suo ex datore di lavoro.

Quel giorno non è molto lontano, visto che l'uscita di *Republic: The Revolution* è prevista per la fine del 2000. Si tratta di uno dei giochi più ambiziosi e tecnologicamente impressionanti che ci sia mai capitato di vedere. Certo, dobbiamo attendere ancora dodici mesi, ma il sistema grafico 3D che sta dietro a *Republic* è talmente avanti rispetto agli altri, che si poteva immaginare pronto in dieci anni, non in eno di quattrocento giorni! Gioco strategico in tempo reale davvero incredibile, *Republic* consiste in questo momento di un sistema grafico, una serie di personaggi modellati in modo superbo e un buon numero di programmi di Intelligenza Artificiale sofisticatissimi. Il sistema grafico a quanto dice Elixir, è in grado di rappresentare un numero infinito di poligoni in tempo reale e milioni di essi vengono utilizzati per modellare sia le costruzioni, sia i personaggi delle città russe che costituiscono i diversi livelli. Il suo aspetto è davvero esaltante ed esaltato sembra essere il ventiquattrenne direttore del progetto, nel momento in cui ce ne parla: «Il giocatore è il leader di una fazione con l'obiettivo di destituire il Presidente di una sperduta repubblica russa. Avremmo potuto realizzare il progetto in moltissimi modi diversi, ma abbiamo deciso di percorrere la strada più ambiziosa. La scelta è stata quella di rappresentare tutto il paese in 3D, con un milione di abitanti che vi risiedono e che hanno differenti caratteristiche religiose, politiche ed etniche». Con altre sedici fazioni che cercano di raggiungere lo stesso obiettivo, il livello di difficoltà cui *Republic* ci mette di fronte è notevole. Il modo in cui giochiamo determina quali cittadini saranno disposti a seguirci, quali comandi saremo in grado di eseguire e che tipo di leader diventeremo. Da questo punto di vista, ci sono cinque modalità di gioco in *Republic*: un orientamento religioso, economico, politico, militare o criminale. Tutto comincia in una città nella immaginaria regione della Novistrana (in lingua russa "nuovo paese"), in cui abbiamo il compito di allestire una base operativa e trovare seguaci. Inizialmente, controlliamo un solo personaggio chiave, ma entro la fine del gioco avremo il controllo di un paio di centinaia di persone. Le innovazioni a livello di intelligenza Artificiale sono la chiave del successo di *Republic*. Come dice Demis, «Ho lavorato ad alcune delle simulazioni di Intelligenza Artificiale più complesse che abbiamo creato... Si tratta di un sistema cento volte più sofisticato di quello degli altri giochi, *The Sims* compreso. La maggior parte dei titoli gestisce alcune centinaia di personaggi, ma quando si tratta di milioni, bisogna utilizzare tecniche innovative che non esistevano prima». Sarebbe facile liquidare questa affermazione come un'iperbole, ma ciò che abbiamo visto non ce lo permette, anche a questo stadio di sviluppo prematuro. E possiamo star sicuri che nel momento in cui il gioco uscirà, verremo irrimediabilmente coinvolti dalla rivoluzione... **Gmc**

Romantici fiori e macchine per la distruzione di massa: che profondi contrasti!

"UN PAESE POPOLATO DA UN MILIONE DI ABITANTI CHE HANNO DIFFERENTI CARATTERISTICHE"

UNA SIMULAZIONE COMPLETA

Le centinaia di azioni presenti nel gioco spaziano dall'organizzazione di adunate, marce militari e gare sportive alle attività di propaganda sui giornali. Per ognuna di esse, avremo bisogno dei personaggi giusti. Una rivolta, ad esempio, necessita di un buon agitatore e di un capopopolo, ma controllando il comandante della stazione di polizia locale, potremo assicurarci che le autorità non interferiscano più di tanto. Il livello di dettaglio è tale da controllare quante persone partecipano alla rivolta e quale sia il loro livello di violenza. Come dice Demis, "Non volevamo intere schermate di statistiche, ma alcuni giocatori le gradiscono. A dire la verità, poi, le abbiamo inserite anche per semplificare la gestione degli eventi".

Durante alcuni eventi chiave, vengono mostrate sequenze animate. Potremo influenzare gli avvenimenti manipolando le statistiche o saltare completamente le animazioni.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Elixir Studios

Nazionalità: Regno Unito

Nati nel: 1998

Quanti sono: 19

Storia: Storia: *Republic* è il gioco che segna il debutto di Elixir, ma il suo gruppo di lavoro offre credenziali impeccabili. Demis Hassabis, il direttore del progetto, ha collaborato con Peter Molyneux alla creazione di *Theme Park* quando aveva sedici anni, poi è diventato direttore e programmator e senior per Lionhead, dove ha lavorato a *Black & White*. Gli altri membri del gruppo hanno curriculum che parlano di lavori per Psygnosis, Ubisoft, Eidos, The Bitmap Brothers, Apogee, BT Wireplay e persino NASA

Li conosciamo per: nessun titolo.

ATTENDERE PREGO!

Riusciremo a dare un'occhiata più in dettaglio a *Republic* nel giro di un anno (abbondante...).

Notare i rilievi sull'edificio: semplicemente stupendi.

Prima occhiata...

FINAL FANTASY VIII

La mitica Square crea un nuovo capolavoro, come sempre...

Vestiti con la giacca da torero, siamo pronti per tuffarci nell'azione (a destra). Un combattimento a turni (sopra)

Uno dei molti appartenenti alle Guardian Force. Questo sembra particolarmente aggressivo...

GLI ASSI NELLA MANICA DI *FINAL FANTASY VIII*...

- Probabilmente il più grande, il più bello e il più intrigante GdR mai visto.
- Grafica sofisticata? Trama evoluta? La serie *Final Fantasy* è maturata molto.
- Assolutamente superiore rispetto agli episodi precedenti.
- Potrebbe essere l'unico gioco in cui dobbiamo ballare con una ragazza. Wow!

SVILUPPATORE	SQUARE	GENERE	GIOCO DI RUOLO
CASA	EIDOS	DATA DI USCITA	GENNAIO 2000

Squall Leonheart dimostra tutta la sua potenza

La sua espressione non promette niente di buono, eh?

ANCORA una volta, la serie di *Final Fantasy* tenta la sua fortuna anche sui nostri computer. Un ritorno quantomeno doveroso, considerato il successo astronomico, riscosso a livello internazionale dall'ultimo capitolo di una saga che non accenna a finire.

Comunque, per l'ottava volta, Square stupisce il suo pubblico e il nuovo titolo stravolge storia e contenuti che avevano caratterizzato i predecessori. L'epica avventura è ambientata su un mondo inedito, gli eroi che in *Final Fantasy VII* avevano lottato contro il terribile Sephiroth e salvato un pianeta morente hanno ceduto il posto a personaggi molto diversi, più seri e occidentali, senza quella "patina" da cartone animato giapponese così tipica di Cloud Stryfe e compagnia. Non solo l'ambientazione è diversa, ma l'intero sistema di gioco è stato rinnovato, reso più interessante, discrezionale e malleabile. Se nel settimo episodio l'accento era sulla sofferenza del pianeta e, in generale, sulla storia, l'ultimo capolavoro Square concentra l'attenzione sui personaggi, sulla loro crescita psicologica, sull'interazione.

Il gioco ha preso così un orientamento assai più soddisfacente, che coinvolge tutta la sua struttura. Le sequenze a schermo intero sono sempre notevoli, ma stavolta riescono anche ad essere davvero toccanti. Il sistema di combattimento ha una maggiore profondità e una moltitudine di effetti visivi è stata introdotta per offrirci l'impressione di un mondo completo, in continua evoluzione.

"UNA MOLTITUDINE DI EFFETTI VISIVI È STATA INTRODOTTA PER OFFRIRCI L'IMPRESSIONE DI UN MONDO COMPLETO"

Come in passato, la maggior parte del gioco viene visualizzata in terza persona, da un'angolatura elevata. Questa visuale ci permette di controllare il nostro personaggio, Squall, all'interno delle diverse ambientazioni. Per garantire un'azione più fluida sono state utilizzate tecniche di scorrimento veloce e persino sfondi simili a sequenze a schermo intero, mentre come al solito, l'ingresso in un combattimento provoca uno zoom della telecamera nell'area interessata. È proprio nel nuovo stile dei combattimenti che *FFVIII* rivela le sue novità maggiori. Sono finiti i tempi dei duelli a turni e dei bizzarri incantesimi che abbiamo trovato negli episodi precedenti: è ora il momento di un complesso sistema di Guardian Force (un eclettico gruppo di gruppo di mostri che possiamo utilizzare per sferrare attacchi a nostro vantaggio). La maggior parte dei Guardian sono alle nostre dipendenze (ma possiamo anche sottrarne altri ai nemici durante la battaglia); più questi diventano esperti e potenti, maggiori sono le possibilità di combattimento che ci metteranno a disposizione.

Si tratta di una procedura semplice ma profonda, che ha una sorta di premessa stile-Tamagotchi al suo interno e riesce a rendere la coreografia delle battaglie meno rigida rispetto a prima, grazie alla possibilità di certi Guardian di lanciare attacchi multipli. Un altro notevole passo avanti sta nella riduzione del numero di combattimenti in cui veniamo coinvolti. Il sistema ci consente di scegliere la modalità di gioco che preferiamo: più combattimenti ci procurano personaggi più esperti e meglio equipaggiati, mentre un gioco più tranquillo consente di esplorare gli ambienti più velocemente.

Grazie al rinnovato interesse nei confronti dei Giochi di Ruolo e alle sue atmosfere più seriose, *FFVIII* potrebbe essere il titolo in grado di mettere al tappeto anche i videogiocatori più critici...

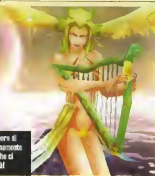
Staremo a vedere.

Gmc

GIOCHI NEL GIOCO

***Final Fantasy VIII* include alcune brevi digressioni rispetto al nucleo centrale del gioco. In alcuni punti, la trama sembra partire per la tangente, dandoci l'impressione di partecipare a sotto-sezioni che non hanno nulla a che vedere con lo svolgimento principale. Soltanto dopo realizziamo che ogni sotto-trama è invece legata a doppio filo con la sceneggiatura del titolo. In una particolare sezione, ci troviamo a controllare un soldato nemico, Laguna Loire, mentre Squall dorme. Dopo quindici minuti, la situazione ritorna normale, ma abbiamo così scoperto cose che non avremmo mai immaginato...**

ATTENDERE PREGO!

Entro qualche mese riusciremo a scoprire informazioni più dettagliate!

Ecco il genere di accompagnamento musicale che ci piace di più!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Square

Nazionalità: Giappone

Nati nel: 1986

Quanti sono: Centinaia

Storia: Inizialmente sviluppati solamente per Nintendo, i primi episodi della serie *Final Fantasy* hanno ottenuto un enorme successo in Giappone nel mercato dei giochi per il vecchio NES. La versione per PlayStation di *Final Fantasy VII* uscita lo scorso anno ha letteralmente sbancato, vendendo più di sei milioni di copie. Complessivamente, la serie ha venduto finora più di diciotto milioni di copie in tutto il mondo.

Li conosciamo per: *Chrono Trigger*, *Bushido Blade*, *Xenogears*, la cui storia rimane ancora insuperata, *Brave Fencer Musashi*, un GdR d'Azione stile *Zelda*, *Ehrgeiz* e, naturalmente, i primi sei episodi della serie *Final Fantasy*.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN OTTO PAGINE

ATTUALITA'

VIDEOGIOCHI E VIOLENZA

I giochi continuano a essere oggetto di scalpore...

Negli Stati Uniti il problema della violenza nei videogiochi sta ritornando in primo piano. Nel corso delle ultime due settimane di novembre, infatti, i siti Internet americani di stampo "generalista" (cioè non direttamente collegati ai videogiochi) sono stati inondati da articoli in proposito, in buona parte dovuti alle dichiarazioni del senatore del Connecticut Joe Lieberman, estremamente attivo nel campo. A differenza di quello che era successo in primavera con le dichiarazioni di Dave Grossman (secondo cui i videogiochi sono più efficienti dell'addestramento militare per quanto riguarda la capacità di uccidere), tuttavia, l'impostazione di questi articoli non è quella di una accusa senza appello, quanto piuttosto una richiesta di autoregolamentazione da parte dell'industria dei videogiochi.

Grand Theft Auto 2 è uno dei giochi incriminati.

Secondo il senatore, infatti, uno dei problemi principali è la vendita di giochi classificati come "vietati ai minori" (la classificazione americana è NC-17) anche a bambini – un problema ancora più evidente in Italia, dove queste restrizioni non hanno valore legale.
Nel frattempo, in Italia è la procura di Torino a preoccuparsi dell'effetto dei videogiochi. Sembra infatti che siano stati inviati avvisi di garanzia a importatori e distributori, a causa di *Carmageddon 1* e *2* e di *Grand Theft Auto*, il cui contenuto viene considerato eccessivamente violento e criminoso. Non sappiamo, tuttavia, quello che succederà con *Grand Theft Auto 2* e, ancora più clamorosamente, *Soldier Of Fortune* (di cui parliamo più diffusamente in questo stesso numero a pag. 46-48). Entrambi i titoli, infatti, sono quantomeno controversi – i crimini e reati di vario tipo del primo, e le ferite super-realistiche (e piuttosto raccapriccianti) del secondo sono certamente destinati a fare scalpore.
Sempre verso la metà di novembre, inoltre, i videogiochi sono stati al centro dell'attenzione per via del giovane Alessandro, ricoverato in ospedale in stato confusionale dopo (apparentemente) un mese circa di gioco ininterrotto. Anche in questo caso, però, abbiamo trovato che i media si sono comportati con misura – niente condanne e niente crociate anti-videogiochi, al contrario di quello che è successo in altre occasioni. Speriamo che questo sia l'inizio di una tendenza, e non un caso isolato...

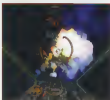
STAR PEACE

Dopo le Guerre Stellari, arriva la pace.

I giochi online stanno sempre più prendendo piede. Dopo il successo mondiale di *Ultima Online* è chiaro che un nuovo eldorado si è rivelato per gli sviluppatori di videogiochi. L'hanno capito al volo quelli della Oceanus, che stanno apportando gli ultimi ritocchi a *Star Peace*, un gioco che promette di risultare intrigante. Descrivere *Star Peace* non è facile: a quanto si sa finora si tratta di un cocktail di generi diversi, ma che fondamentalmente può essere considerato un gioco manageriale. La base dell'universo di *Star Peace* è infatti prettamente economica: esistono oltre 300 tipologie di attività, che potremo costruire, gestire e collegare tra loro nel nostro impero online. Ma questo è solo un aspetto del gioco: *Star Peace* tratterà anche di politica e di strategia. Sarà possibile farsi eleggere a cariche rappresentative, pianificando l'evoluzione di tutto il gioco. Una bella opportunità per i megalomani di tutto il mondo reale...

Finalmente diventeremo Padroni Del Mondo!

STARLANCER

Microsoft torna alla carica - stavolta nello spazio profondo. **PAG. 38**

TITANIUM ANGELS

Donne discinte e robot da guerra: una miscela esplosiva. **PAG. 38**

RUNE

Mettiamoci nei (freddi) panni di uno spietato guerriero vichingo. **PAG. 39**

SPARATUTTO 3D

PILOTI PICCINI PICCINI

Un Viaggio Allucinante in 3D.

All'ultima fiera ECTS abbiamo osservato molti giochi, tra i quali questo interessante clone di *Descent*, un gioco che a prima vista potrebbe non colpire particolarmente ma che sembra avere più di un asso nella manica. I suoi sviluppatori lo descrivono come un incrocio tra i film "Apocalypse Now" e "Viaggio Allucinante", in cui dovremo assumere il controllo di un veicolo miniaturizzato che viaggia in ambienti del tutto quotidiani come il tavolo della colazione o il divano del soggiorno, combattendo contro vespe e altri insetti. Una prospettiva insolita e coinvolgente che ricorda un po' l'approccio di *Micro Machines*. Staremo a vedere.

La Electronic Arts ha dichiarato che farà uscire *Splinter* entro la primavera.

"Tesoro, mi si è ristretta l'astronave"...

SIMULATORE DI MECH

L'espressione dello *Slave Zero* non sembra sveglissima.

SLAVE ZERO

Un super-robot imperversa per le strade. E lo pilotiamo noi

Tre ingredienti: robot, "anime" (nel senso di fumetti giapponesi) e sparatutto. Un cuoco: gli sviluppatori della Accolade. Il risultato: un gioco con visuale in terza persona che sembra la sintesi perfetta tra *Shogo* e *MechWarrior 3*. Questa è la sostanza di *Slave Zero*, un titolo di sicuro interesse per gli amanti dell'azione e dei manga giapponesi. I punti a favore abbondano: a cominciare dallo scenario di gioco, un universo metropolitano post-apocalittico che strizza l'occhio alla fascinosa ambientazione di "Blade Runner"; per arrivare alle vaste possibilità d'interazione non solo con lo scenario, ma anche con chi lo popola: robot avversari agguerritissimi e una nutrita delegazione di umanità che percorre strade e marciapiedi in auto o sulle proprie gambe. Poteva poi mancare un arsenale degno dei migliori film d'azione? Naturalmente no, e così potremo scorrazzare liberamente nello scenario di gioco sicuri di fare più danni della grandine, grazie a gadget come missili a ricerca di calore, granate, bazooka e numerosi altri giocattolini. Insomma, pregustiamo già una bella scorpacciata di ultra-violenza digitale: d'altronde un robot enorme non può che fare danni in un universo popolato da esseri minuscoli che non gli arrivano al ginocchio. *Slave Zero* dovrebbe uscire nella prima metà del 2000, completo dei suoi 16 livelli di distruzione. Chicca finale: la possibilità di muoversi liberamente nel cielo grazie a un jetpack. Così almeno eviteremo di schiacciare i passanti...

PILLOLE

LEGGENDE SU QUATTRO RUOTE

La Papyrus, casa famosa per le simulazioni di guida, farà seguire al suo acclamato *Grand Prix Legends* una versione di *NASCAR*, sport ancora giovane che verrà però ambientato

negli anni '70, un decennio caratterizzato da auto potenti, baffoni alla Burt Reynolds e T-Shirt accollate. Speriamo di poter mettere presto le mani su *NASCAR Legends* (questo il nome del gioco) per una prova completa.

CENTAURI IN AZIONE

Silkolene non è un prodotto per capelli, ma il nome di una casa di sviluppo responsabile per la programmazione e il design di Motocross *GP*, il cui nome completo, infatti, è *Silkolene Honda Motocross GP*, un titolo che dovrebbe fare concorrenza e dare filo da torcere ad altri grossi nomi come *Edgar Torrenteras* e *Motocross Madness 2*. Ulteriori notizie in arrivo al più presto.

ELRIC DI MELNIBONE'

L'Octagon Entertainment e la Snowball Interactive stanno collaborando all'ambizioso progetto di portare Elric, il più noto e interessante eroe dello scrittore di fantasy inglese Michael Moorcock, su PC. Il tentativo precedente, a opera della Psygnosis, non è stato portato a termine – speriamo che queste due società riescano dove gli altri hanno fallito e facciano uscire il gioco, come annunciato, entro i primi mesi del 2001.

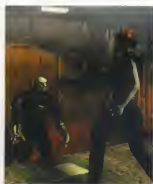
SIMULATORE DI MECH

TITANIUM ANGELS

Belle donne e ragni meccanici

Come si può realizzare un gioco d'avventura/azione diverso dagli altri ai nostri giorni? Una "giocabilità schizofrenica" è la risposta della SCI. In questo gioco, infatti, potremo controllare una pilota e il suo mezzo di combattimento (un mecha a forma di ragno corazzato e intelligente). L'eroina, Carmen, sarà presente sullo schermo in terza persona, mentre al controllo del ragnone passeremo a una visuale in soggettiva e dovremo rispettare un contratto che ci chiede di detronizzare il dittatore di un'isola. La nave di Carmen si sfracellerà sulla costa e la poveretta dovrà aprirsi la strada in mezzo a un esercito di cyborg. Le prospettive differenti sono un approccio interessante, ma rimane da vedere quanto sia pratico in gioco.

La grafica sembra davvero gradevole.

■ ***Titanium Angel*** **arriverà nei negozi entro il novembre del 2000 sotto etichetta SCI.**

COMBATTIMENTO SPAZIALE

STARLANCER

Marine dello spazio e astronavi vecchio stile.

■ Il primo sforzo della casa di sviluppo Digital Anvil si è già creato una nicchia tra i simulatori spaziali arcade e i giochi di guerra a missioni. In uno scenario alla *Battlezone*, le superpotenze della Terra stanno combattendo per le rotte commerciali interstellari, e noi potremo assumere il controllo delle navi del 45esimo squadrone di volontari spaziali per combattere i nostri agguerriti nemici. Per coloro che amano la profondità di gioco, *Starlancer* promette uno sviluppo a lungo termine dei personaggi e della trama, mentre nazioni come Stati Uniti, Regno Unito, Cina e Russia combattono sulla Terra, su Marte e sui pianeti esterni. La motivazione? Alcuni potrebbero non essere d'accordo con l'occupazione di Urano da parte di Marine dello Spazio! Le navi sembrano tratte da un vecchio fumetto di "Flash Gordon", mentre il gioco ci offrirà più di 30 missioni differenti (di scorta, di ricerca e ricognizione, di combattimento, eccetera) e diversi modelli di caccia da pilotare.

C'è da dire che le esplosioni di *Starlancer* sono davvero spettacolari.

■ ***Starlancer*** **dovrebbe uscire entro l'estate sotto etichetta Microsoft.**

AVVENTURA 3D

RUNE

Nordici alla riscossa

La mitologia nordica sembra essere una fonte d'ispirazione costante nel mondo dei videogiochi, una fonte che non sembra mai annoiare. Infatti, almeno una volta all'anno ci capita di vedere l'uscita di un gioco con grossi bestioni coperti di pelli e con strani elmi in testa. Il prossimo titolo di questa tradizione, in uscita l'anno prossimo, sarà *Rune*, della Human Head Studios. Si tratta di un'avventura in terza persona che utilizzerà una versione migliorata del mitico sistema grafico di *Unreal*. La gestione degli oggetti sembra avere un peso importante in questo gioco, per quanto riguarda le armi e i bonus che i nostri eroi potranno raccogliere e utilizzare, mentre le modalità "multigiocatore" saranno maggiormente incentrate sul combattimento puro e semplice, opzioni che ricordano quelle incontrate in *Powerstone* su Dreamcast. Le premesse sono molto buone, non ci resta che attendere il titolo completo.

■ La Take Two lancerà la sfida entro la fine dell'anno prossimo.

A tutti piacerebbe avere i muscoli del protagonista. Tranne alle ragazze, forse.

Purtroppo, sembra che l'elmo cornuto non possa fungere da arma...

SIMULATORE DI VOLO

CRIMSON SKIES

Migliaia di Baroni Rossi svolazzanti.

Sono molti i giochi da tavolo che sono stati tradotti sullo schermo di un computer, ma *Crimson Skies* sembra deciso a batterli tutti. Ambientato nel 1937 in una dimensione parallela, questo gioco ci trasporta in un'America divisa in Stati in guerra tra di loro, con primitivi aerei che costituiscono il principale mezzo di trasporto e di combattimento. Gli sviluppatori della Zipper hanno deciso che "varietà" e "stile" sono le parole chiave del loro lavoro e hanno già popolato il loro mondo di curiose macchine volanti, che ricordano l'evoluzione dell'industria dell'automobile negli anni '40, '50 e '60. In questo mondo le autostrade e le ferrovie sono cadute in disgrazia, e praticamente tutti hanno un mezzo aereo personale. Con questa mole di traffici e di commerci aerei, i pirati dei venti hanno a disposizione un ricco bottino. La vita è dura anche per le scorte e le guardie del corpo, che cercano di mantenere sicure le rotte americane. *Crimson Skies*, insomma, ha un approccio che lo fa decisamente distinguere nel mare di simulatori di volo.

■ La Microsoft pubblicherà il gioco entro l'estate del 2000.

PILLOLE

APPRENDISTI COMMERCIANTI

Dal team di sviluppo responsabile per *Wall Street Trader* (non sappiamo se sia un buon biglietto da visita oppure no) ecco arrivare *Start Up*, un gioco che ci permetterà di iniziare un'attività commerciale da zero. Dovremo costruire il nostro impero comandando una megacorporazione, progettando e vendendo prodotti di alta tecnologia. Se non altro si tratta di un incipit piuttosto originale, che saremo lieti di provare non appena riceveremo una copia completa del gioco dalla Monte Cristo Multimedia.

CARTONI ANIMATI

Dopo aver riscosso un ragionevole successo sulla PlayStation e sul GameBoy, *Bugs Bunny: Lost in Time* arriva anche su personal computer. Si tratta di un tipico gioco di piattaforme molto colorato e vario con un cast d'eccezione: Bugs, Elmer Fudd, Marvin il Marziano, Yosemite Sam, ecc.
Non siamo ancora certi della data di uscita di questo raro esemplare...

GO-KART REALISTICI

La Interactive Entertainment, il cui pedigree comprende titoli quali i due *Castrol Honda Superbike*, ha rivelato il prossimo progetto in uscita, *Super 1 Karting*, un simulatore con opzioni realistiche e arcade che offrirà undici circuiti diversi, differenti classi di kart e una modalità GP completa.
Si potrà giocare in due con l'opzione "split-screen", e i più appassionati saranno felici di sapere che il gioco conta sulla licenza ufficiale Super 1.
Avremo a disposizione il titolo entro la primavera del 2000 sotto etichetta Midas.

Lo sport più bello del mondo torna in vetta alla classifica...

1 - FIFA 2000 (EA Sports)	NOV 99, 9
2 - Indiana Jones e la Macchina Infernale (LucasArts)	NAT 99, 8
3 - PC Calcio 7.0 Plus (Dinamic Media)	NAT 99, 8
4 - Nocturne (Take 2)	NAT 99, 8
5 - Rogue Spear (Take 2)	DIC 99, 8
6 - Command & Conquer: Tiberian Sun (EA/Westwood)	OTT 99, 7
7 - Rally Championship (Europress)	NAT 99, 8
8 - Battlezone 2 (Activision)	DIC 99, 9
9 - Freespace 2 (Interplay)	DIC 99, 9
10 - Half-Life (Sierra)	DIC 98, 9
11 - Age Of Empires II: the Age of Kings (Microsoft)	DIC 99, 9
12 - Star Wars: Episodio I - Racer (LucasArts)	AGO 99, 7
13 - Flight Simulator 2000 (Microsoft)	GEN 00, 9
14 - Darkstone (EA)	DIC 99, 7
15 - GP 500 (Hasbro)	OTT 99, 8
16 - X: Beyond The Frontier (THQ)	OTT 99, 5
17 - Seven Kingdoms II (Ubisoft)	NAT 99, 7
18 - Civilization II: Test Of Time (Hasbro)	SET 99, 7
19 - Tarzan (Disney Interactive)	NAT 99, 6
20 - Legacy Of Kain: Soul Reaver (Eidos)	OTT 99, 8

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!

PIATTAFORME

MUNCH'S ODDYSEE

In arrivo il seguito di Abe's Oddworld

L'immagine parla da sola, si potrebbe pensare, e in effetti quella che vediamo in questa sede è una semplice "foto" di gioco del nuovo seguito della saga di Abe, questa volta in piena visuale soggettiva. La sontuosità di questa immagine ci mostra il livello di dettaglio e ci fa capire perché questo gioco debutterà sulla nuova console Sony, la PlayStation 2. Ma, dopotutto, è la nuova visuale in soggettiva che ci interessa particolarmente. Piuttosto che una serie più o meno lineare di rompicapi da risolvere, avremo a disposizione un mondo completo e interattivo, come nei titoli più recenti quali *Outcast*. Potremo osservare l'intero ciclo vitale della fauna locale ed esplorare questo mondo con due personaggi diversi (il Munch del titolo e Abe, l'eroe degli episodi precedenti). Questo, unito alle opzioni di gioco e alle azioni degli eroi, assicura una notevole varietà ludica. Scherzi e battute non mancheranno di certo nemmeno questa volta.

■ **La GT lancerà questo titolo entro il Natale del 2000.**

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita in Francia e negli USA...

STATI UNITI	FRANCIA
1. Age Of Empires II	1. Age Of Empires II
2. Asheron's Call	2. C&C Tiberian Sun
3. Deer Hunter 3	3. Grand Theft Auto 2
4. Delta Force 2	4. Rogue Spear
5. Rogue Spear	5. Homeworld

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un ' occhiata a questa pagina!

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE (Nat 99, 8)

Frusta e cappello a tesa larga potranno non sembrarci gli attrezzi del mestiere di un archeologo che si rispetti, ma saranno il nostro lasciapassare per i sedici livelli di questo emozionante videogioco. indy è tornato. Che l ' avventura abbia inizio.

NOCTURNE (Nat 99, 8)

Negli anni trenta, mostri e creature soprannaturali minacciano la sicurezza mondiale. Nei panni di un eroe tenebroso al servizio della Spookhouse dovremo sconfiggere le minacce ultraterrene, armati di paletti di frassino e proiettili all'Acqua Santa. Un'avventura in quattro "atti" dall'atmosfera gotica e raggelante.

FA/18E: SUPER HORNET (Nat 99, 9)

Il caccia imbarcato del futuro è finalmente a portata di mano, grazie a questo simulatore da combattimento estremamente realistico. Ogni particolare delle sortite di guerra è curato nei dettagli, l'arsenale è colmo di armi intelligenti e il ponte della portaerei vive attorno al nostro caccia.

HOMEWORLD (Set 99, 9)

Finalmente la terza dimensione è approdata anche ai giochi strategici. In *Homeworld*, un vero capolavoro del genere ambientato nello spazio profondo, decideremo la sorte del nostro popolo tra combattimenti di caccia e battaglie di mastodontiche astronavi madri. Un gioco da non perdere, processore permettendo.

FIFA 2000 (Nov 99, 9)

Un fuoriclasse come *FIFA 2000* non ha certo bisogno di presentazioni e dimostra le sue qualità sul campo di gioco. I controlli migliorati e l'efficace sviluppo delle azioni permettono di disputare partite con la massima aderenza al calcio reale. La tradizione si rinnova e il nuovo millennio ha già eletto il suo titolo di calcio preferito.

PRINCE OF PERSIA 3D (Nov 99, 8)

Ricchi sultani, spietati stregoni e belle principesse rapite tornano a rivivere sui nostri schermi grazie a *Prince of Persia 3D*, un'avventura tridimensionale degna delle "Mille e Una Notte". Affronteremo spietati spadaccini, trappole letali e enigmi misteriosi, per riuscire a scrivere le fatidiche parole: " E vissero tutti felici e contenti".

FREESPACE 2 (Dic 99, 9)

L'Alleanza Galattica ha bisogno di noi. Nel secondo episodio della saga di *Freespace* le battaglie tra caccia spaziali si fanno incandescenti e la minaccia degli spietati alieni Shivan torna a incombere sulla flotta. La comice grafica di *Freespace 2* è spettacolare, la trama avvincente e il gioco uno dei migliori nel suo genere.

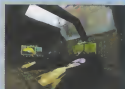
NHL 2000 (Dic 99, 8)

Il ghiaccio diventa bollente quando le squadre della massima serie USA si scontrano nei palazzetti virtuali dell'Electronic Arts. Statistiche aggiornate, grande giocabilità, controlli immediati e spettacolo assicurato sono i punti di forza dell'hockey targato *NHL 2000*. Accettiamo la sfida e non rimarremo delusi.

AGE OF EMPIRES 2 (Dic 99, 9)

Il tempo corre nella clessidra e le grandi civiltà dell'antichità lasciano il posto ai regni medievali. Ancora una volta l'arena è il mondo e il premio è un posto nella storia. *Age of Empires 2: the Age of Kings* vanta ben 13 civiltà, 5 campagne di guerra storiche e tante nuove unità speciali.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO lontani dalla pazza folla

PREY
(3D Realms)

Siamo nel campo delle pure teorie, non abbiamo fatti alla mano per supportare questa ipotesi, ma un numero crescente di voci su Internet hanno cominciato a diffondere nell'ombra la seguente teoria. Pare che alla 3D Realms, *Max Payne* abbia acquisito a suon di dollari la priorità su *Duke Nukem Forever*, e che entrambi siano stati anticipati rispetto all'eterno ritardatario *Prey*, il quale è stato "messo in attesa". È la verità? E se lo è, per quanto tempo dovremo attendere ancora? Bella domanda, ma non possiamo dirlo con certezza. Sono solo... pettegolezzi.

HIDDEN AND DANGEROUS 2
(Take 2)

Il secondo capitolo di *Hidden and Dangerous* è stato ulteriormente ritardato. La notizia non giunge certo inattesa e, sebbene le voci di un lancio nel mese di aprile ci avessero fatto ben sperare, i responsabili della Take 2 cominciano a preparare il terreno in vista di settembre. Naturalmente, questo lascia alla concorrenza il campo libero per

organizzare un'accanita controffensiva, ma alla Take 2 sembrano essere fiduciosi nel fatto che il loro titolo sbaraglierà gli avversari senza sforzo. Se non ci saranno altri ritardi quindi, il gioco sarà sugli scaffali entro il prossimo Natale, ma questa è una frase che ci è diventata fin troppo familiare.

VINCI!

DECINE DI PORTA CD, MOUSE E TAPPETTINI IN PALIO PER TUTTI I JEDI CHE LEGGONO GMC!

È un periodo di grandi attese nella nostra galassia. Dopo un anno trascorso a combattere furiose battaglie e ad affrontare emozionanti avventure, finalmente è arrivato il momento di varcare la misteriosa soglia del nuovo millennio. Per festeggiare il 2000, Giochi per il Mio Computer ha deciso di indire un concorso veramente stellare.

Aguzziamo la vista e l'udito, armiamoci di carta e penna e affidiamoci alla mistica Forza dei Cavalieri Jedi. Sta per partire un concorso che premierà i più attenti e fortunati tra i lettori di GMC.

Partecipare è semplicissimo: basta dimostrare di conoscere le vie della Forza rispondendo correttamente alle cinque domande ispirate all'ultimo capolavoro cinematografico di George Lucas. Indovinando i luoghi e i personaggi di "Guerre Stellari Ep. I - La Minaccia Fantasma", potremo conquistare venti porta-CD e venti mouse, completi di tappetino, offerti gentilmente da Leader distribuzione - se non li vinciamo, potremo sempre comprarli!

Questi prestigiosi premi sono personalizzati con le immagini di uno di Darth Maul, lo spietato signore degli oscuri Sith.

Non indugiamo oltre, prepariamoci alla sfida e che la Forza

LE DOMANDE

Concorso "Stellare"

Rispondiamo a queste domande e il maestro Yoda ci ricompenserà...

1 Quanti sono i Cavalieri Jedi inviati dal senato della Repubblica per risolvere la questione diplomatica del blocco spaziale?
- **A** Cento.
- **B** Nessuno.
- **C** Due.
- **D** Tre.

2 Di che colore è la spada laser di Obi Wan Kenobi?
- **A** Blu.
- **B** Gialla.
- **C** A strisce bianche e rosse.
- **D** Verde.

3 Come si chiamano i mezzi su cui viene corsa l'emozionante gara tra le dune e i canyon vinta da Anakin?
- **A** Motociclette.
- **B** Caccia Ala-X.
- **C** Sgusci.
- **D** Monopattini Jet.

4 Chi controlla il pianeta desertico dove vive Anakin Skywalker?
- **A** L'impero.
- **B** I Cavalieri dello Zodiaco.
- **C** La Repubblica.
- **D** Gli Hutt.

5 Come si chiama il pianeta della bellissima regina Amidala?
- **A** Mongo.
- **B** Naboo.
- **C** Venere.
- **D** Alderaan.

Spediamo le nostre risposte a: GMC Concorso "Stellare", Il Mio Castello Editore, via Asiago 45, 20128 Milano, Italia.

Nome ______________________

Cognome______________________Età___

Via ______________________N°____

CAP_______Località ______________

Prov.__________Telefono ______________

Email______________Professione______________

Le risposte

Ecco le mie risposte!

1 ______________________
2 ______________________
3 ______________________
4 ______________________
5 ______________________

REGOLAMENTO

1. I dipendenti de il Mio Castello Editore e di Leader non possono partecipare al concorso. Darth Maul punirà a suo modo gli indisciplinati.

2. I tagliandi ritagliati o fotocopiati devono essere spediti entro e non oltre il 27 gennaio 2000. Farà fede il timbro postale o la ricevuta galattica di Coruscant.

3. La Redazione assegnerà i premi a suo insindacabile giudizio, consultandosi ovviamente con il Maestro Yoda e il consiglio Jedi.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

Anche se non abbiamo milioni da spendere, esiste un modo per non doversi preoccupare più della velocità di Internet quando giochiamo...

CLAN: "QDC"

CLAN: QDC

Foto di clan in Rete

Un sito dalla grafica particolare per il clan italiano di questo mese, QDC. Il sito è impostato in modo efficiente e gradevole, con note di riepilogo e fotografie dei membri (tra cui anche una ragazza!), un forum dedicato in cui membri del clan e visitatori possono scambiarsi le opinioni e la possibilità di sfidare il clan (al momento inattiva). Possiamo andare a trovare i QDC all'indirizzo http://www.gamersrevolt.com/qdc/

Complimenti ai QDC! Non solo sono bravi - ma hanno anche una ragazza nel Clan!

TORNEO DI QSA

INIZIAMO IL NUOVO MILLENNIO CON UN BEL FRAG

In Sardegna il divertimento inizia dopo Capodanno...

I primi giorni di gennaio 2000 vedranno l'arrivo (tra le tante cose) del *Qwar*, un torneo di *Quake III Arena* che si terrà a Caglian tra il 2 e il 5 del mese. Per iscriversi, possiamo collegarci al sito http://www.nipogames.com/qwars, dove troveremo tutte le informazioni necessarie, e altre notizie utili. Speriamo che il Millennium Bug non crei problemi

L'evoluzione dell'industria dei videogiochi è sorprendente non solo come velocità, ma anche quanto alle linee seguite nello sviluppo. Internet, si sa, è già presente ma soprattutto rappresenta il futuro. I titoli che supportano il gioco in rete sono sempre di più, e migliaia di appassionati si sfidano ogni giorno sui server di tutto il mondo. Ultimamente sta emergendo, però, un altro tipo di giochi online, non in tempo reale, bensì via e-mail. È chiaro, non offrono né azione superfrenetica né adrenalina che scorre a fiumi, ma hanno ugualmente un loro fascino. Che sta conquistando sempre più giocatori ogni giorno che passa. Se ne sono accorti anche le grandi software house, prima fra tutte l'americana Hasbro, che ha appena lanciato una raccolta di giochi di questo tipo. Tra questi, addirittura un adattamento della celebre serie strategica *X-COM* (nata con il mitico *UFO: Enemy Unknown*). In questo titolo, ad esempio, possiamo scegliere se giocare con umani o alieni, e partecipare a una partita in cui dovremo pianificare le azioni che i nostri personaggi svolgeranno in un turno di gioco. La grafica non è la fine del mondo e chiaramente il ritmo di gioco è quello che è, ma tutti i fan della serie apprezzeranno molto questo esperimento, c'è da giurarci!

Non bisogna pensare, però, che i titoli da giocare via email siano esclusivamente strategici: è vero, per il momento sono la maggioranza, insieme alle trasposizioni di giochi da tavolo (sono in arrivo *Scarabeo* e *Cluedo*), ma ci sono delle eccezioni. Sembra incredibile, ma si possono anche correre gare automobilistiche o giocare partite di calcio.

Come? Basta dare un'occhiata alle immagini: si sceglie una squadra, s'imposta la strategia, si selezionano le "mosse" dei calciatori. Facile, no?

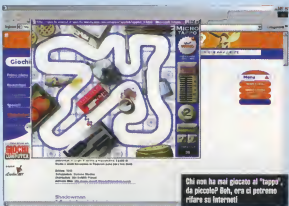
Anche se molto più strategico, anche il calcio è giocabile via E-mail.

UN SITO PER GIOCATORI

UNA PAGINA PER CHI GIOCA

Un nuovo "Portale" per il mondo dei videogiochi.

Da Wind arriva un nuovo sito dedicato al mondo dei videogiochi (realizzato in collaborazione con la nostra rivista preferita!), in cui troveremo notizie di vario tipo, recensioni, download e altro, tutto sul nostro passatempo. Oltre a questo, il sito offre anche un gioco Java - la storica corsa dei tappi! Al momento in cui scriviamo, il gioco supporta solo un giocatore, ma è prevista anche la possibilità di sfidarsi fino a quattro giocatori. Un aspetto che potrebbe essere particolarmente interessante è il fatto che potremo anche trovare prove e anteprime scritte dallo staff di GMC: un'ottima occasione per non mantenerci aggiornati tra un numero della rivista e l'altro.

Chi non ha mai giocato al "tappo", da piccolo? Beh, ora ci potremo rifare su Internet!

Uno degli aspetti più interessanti dei giochi via email è la loro disponibilità: tantissimi - la maggior parte - sono reperibili gratuitamente direttamente da Internet. Un ottimo punto di partenza è http://email.games.com/egg/index.cfm. Qui è possibile scaricare uno dei più semplici, ma anche interessanti, di questi titoli: *Upwords*, un gioco basato sulle parole (purtroppo in inglese). Ma basta dare un'occhiata in giro per trovarne davvero per tutti i gusti. Una bella selezione è proposta su http://www.pbm.com: si va da una specie di simulatore spaziale alla *Elite* a un sacco di giochini minori. Vogliamo un manageriale calcistico? Un salto all'indirizzo http://www.tatt.co.uk e con *Tough at the Top* saremo accontentati. Siamo interessati ai giochi di ruolo fantasy? *Olympia*, disponibile su http://www.pbm.com/oly, fa al caso nostro. Il futuro è nell'email: adesso ne abbiamo la certezza... **Gmc**

I MAGNIFICI 5

Diamo un'occhiata ai cinque siti più interessanti visti questo mese:

1. http://howthingswork.virginia.edu/
Anche questo mese, il nostro sito preferito è questo deposito di sapienza scientifica. Sarebbe bello averne una versione italiana, però.

2. http://www.vitaminic.it/
Per i creatori di musica - e per chi preferisce solo ascoltarla - Vitaminic sta diventando rapidamente una tappa obbligata.

3. http://www.3dfiles.com/
Uno dei siti più aggiornati per quanto riguarda patch per giochi, demo e programmi shareware - se abbiamo una connessione superveloce, vale la pena di farci una capatina, altrimenti aspettiamo il CD di GMC!

4. http://www.gamasutra.com/
Un altro sito in lingua inglese - ma è assolutamente fondamentale per chiunque voglia conoscere il retroscena della creazione dei videogiochi.

5. http://www.wired.com/
Il sito (in inglese, ahinoi) di una delle più interessanti pubblicazioni nel campo dell'informatica "di confine": gli articoli su pirateria e innovazioni tecnologiche sono all'ordine del giorno.

QUAKE II MOD

NON PROPRIO IL DUCA...

Capelli a spazzola ossigenati e parolacce.

Mentre in questi giorni le voci sulla prossima uscita di *Duke Nukem Forever* si fanno più insistenti, fino a qualche tempo fa sembrava che si dovesse ancora attendere mesi e mesi... Per questa ragione, un nostro lettore (DevilMaster) ha deciso di scrivere una TC (una variante) di *Quake II* che abbia come protagonista un tizio con i capelli biondi a spazzola e un caratteraccio. Per trovare ulteriori informazioni sul progetto (ancora lungi dalla conclusione), lanciamoci verso il sito http://members.xoom.it/devilmaster/the4thcoming/

Ogni legame con persone o fatti presenti in altri videogiochi è puramente intenzionale...

TORNEI MONDIALI

ALLA VITTORIA CON LOGITECH

Soldi e gloria!

Se qualcuno pensava che giocare a *Quake 3 Arena* non fosse una cosa seria, dovrà ricredersi: come è successo a Hakeem, il vincitore del torneo Frag3, che ha ricevuto ben diecimila dollari come premio per la sua prestazione. Se consideriamo inoltre che il viaggio fino al torneo, svoltosi a Dallas (Texas) è stato interamente sponsorizzato da Logitech, che ha anche fornito le periferiche di gioco, la cosa si fa davvero interessante. Peccato che, dopo la vittoria, Hakeem abbia abbandonato il suo clan, Schroet Kommando (http://www.schroet.de): se non è ingratitudine questa...

SOLDIER OF FORTUNE

Tra mercenari virtuali e proiettili reali: realismo e violenza nel nuovo titolo Raven.

Con 26 punti disponibili per poter colpire, potremo permetterci molto più che un semplice e banale colpo di fucile in faccia.

Un innocente e anziano libraio, giusto? Sbagliato! È il nostro tramite con l'organizzazione segreta e ci rivolgeremo a lui per notizie e armi.

ISTANTANEA SU: SOLDIER OF FORTUNE

Casa: Activision

Sviluppatore: Raven

Genere: Sparatutto

Requisiti di sistema: P200 MHz, 64 MB RAM, scheda 3D

Internet: www.ravensoft.com

Nei negozi: Probabilmente entro marzo di quest'anno

Perché aspettarlo: Promette di essere lo sparatutto più realistico e violento dopo *Kingpin* e la Raven, di solito, mantiene le promesse

SOLDIER *of Fortune* si annuncia come l'ultima frontiera nel genere dei giochi sparatutto. Per giustificare questa affermazione basta pensare che i nostri nemici virtuali potranno essere colpiti in 26 punti diversi; ognuno dei quali genererà una reazione differente.

Supponiamo di colpire un avversario al ginocchio: lo vedremo contorcersi toccandosi la ferita e zampettando su un piede solo. Se mireremo alla sua mano, probabilmente vedremo la pistola schizzargli via e il malcapitato agiterà l'arto ferito, guardandoci nel frattempo con preoccupazione. Se faremo fuoco alla testa, il bersaglio crollerà immediatamente al suolo come un sacco vuoto.

Il fucile da cecchino assume un ruolo di importanza rilevante.

Questa caratteristica, già da sola, sarà sufficiente a scatenare dibattiti sul nuovo gioco dei creativi della Raven. Da una parte ci sarà chi loderà la precisione, il realismo e le meraviglie del sistema grafico denominato "Ghoul", il programma che permette la realizzazione di tutto questo più altre meraviglie, come la possibilità di mirare ai punti vitali, oppure di sparare al cappello di un nemico e vederlo saltare via. Dall'altra parte, ci sarà chi criticherà il gioco per la

IL "PARENTAL LOOK" IN AZIONE

Come cambierà *Soldier of Fortune* passando dalla sua versione "pulita" a quella "completa"? Vediamolo insieme:

In questa immagine, il Parental Lock non è abilitato e tutti i dettagli trucidi sono liberamente visionabili.

Ecco la versione "censurata". La stessa scena si presenta in modo meno impressionante e non c'è traccia di sangue.

Il tizio tatuato risponde al nome di Sabre e, come si può vedere, non ha molta pazienza con gli ostaggi. Lui è un capobanda.

QUELL'ESPRESSIONE SUL VISO...

Uno degli aspetti più curati riguarda le espressioni facciali dei nemici. In base alla situazione queste si modificheranno riflettendo il loro stato d'animo.

La normale espressione, decisa e cattiva dipinta sul volto di un terrorista qualsiasi.

Il dolore è evidente, del resto avere una pallottola conficcata in un braccio non è una poesia.

Senza la sua spatafuoco il ragazzo ha perso tutta la sua spavalderia.

"L'INTENZIONE SEMBRA ESSERE QUELLA DI RICREARE UN MONDO PLAUSIBILE"

sua violenza gratuita. *Soldier of Fortune* è un gioco piuttosto violento, e questo è un fatto certo, ma non è l'unico in circolazione e ha anche il non discutibile pregio di essere realizzato da un gruppo di programmatori che in fatto di sparatorie virtuali la sanno molto lunga, avendo realizzato giochi del calibro di *Hexen* o *Heretic*.

Gli stessi programmatori respingono le accuse relative alla violenza gratuita affermando che non si tratta di inutili crudeltà, ma di realismo; appellandosi anche al fatto di aver inserito un "Parental Lock", una sorta di filtro, che potrà essere abilitato dai genitori proprio per evitare il presentarsi di scene particolarmente truculente. D'altra parte, se tutto andrà come deve, questo gioco potrebbe conquistarsi un posto nell'Olimpo degli sparatutto in soggettiva.

Alla base della storia c'è John Mullins, un berretto verde americano ora non più in attività, che ha fatto da consulente allo sviluppo del gioco e che presta il nome la sagoma all'eroe di *Soldier of Fortune*. Il gioco è basato, infatti, sulle azioni tipiche dei mercenari, con atti di sabotaggio e omicidi su commissione, ma anche su operazioni militari o di recupero ostaggi. Tutti compiti che richiedono coraggio, acume tattico, abilità nel combattimento e quel pizzico di incoscienza che in questo mestiere non guasta.

Proprio la tattica sembra essere uno dei punti focali del gioco. L'azione è, infatti, più basata sul cecchinaggio e sui rapidi spostamenti al coperto dal fuoco nemico: niente a che vedere con il tradizionale "avanza e spara". Questa sensazione è rafforzata anche dal livello di difficoltà studiato in modo abbastanza particolare. Diversamente da quanto accade di solito, infatti, l'aumentare della difficoltà non corrisponde a un numero maggiore di nemici o a una minore quantità di munizioni sparse per i livelli, ma a un progressivo decrescere del numero di salvataggi consentiti. Al livello più basso possiamo salvare in qualsiasi momento, come nei normali giochi, ma salendo di difficoltà il numero di salvataggi a nostra disposizione diminuisce, fino ad arrivare al livello più alto dove i salvataggi non sono consentiti.

Un'altra caratteristica che rende *Soldier of Fortune* molto realistico è la presenza dell'inventario. A parte le armi e le munizioni che potremo "sciacallare" dai corpi dei nemici abbattuti, non troveremo nient'altro in giro per i livelli. Quello che ci serve ce lo dovremo procurare ordinandolo direttamente al sito specializzato in armamenti, al quale potremo accedere attraverso un vero e proprio terminale alla fine delle missioni. Lo spazio nell'inventario è ovviamente limitato, ragion per cui sarà impossibile

QUATTRO CHIACCHIERE

Abbiamo incontrato Jake Simpson, della Raven Software gli abbiamo fatto qualche domanda sullo sviluppo di *Soldier of Fortune* ed ecco cosa ci ha risposto

GMC: Cosa ci puoi dire del sistema grafico che avete adottato?

JS: È lo stesso di *Quake 2*, ma lo abbiamo modificato parecchio per adattarlo alle nostre esigenze, in più abbiamo aggiunto il sistema Ghoul, con il quale possiamo realizzare un mucchio di personaggi diversi usando lo stesso modello.

GMC: Vi rendete conto delle polemiche che scatenerete sulla violenza nel videogiochi?

JS: Eccome, però noi stiamo facendo il possibile per rendere la violenza del gioco "ragionevole", cioè legata alla situazione, non gratuita, e abbiamo inserito un "parental lock" per consentire ai genitori di evitare che i propri figli vedano la parte più truce.

GMC: Riguardo l'opzione multigiocatore, prevedete server dedicati esclusivamente al gioco su Internet?

JS: No, la cosa dovrebbe funzionare con un sistema in stile *Quake*, con la differenza che il server browser integrato nel gioco è sufficientemente avanzato da permettere di mantenere server per i vari tipi di gioco.

Sarà abbastanza semplice capire dove siamo già passati...

No, non è il fuoco del nostro lanciafiamme; sono le bombole di gas che questo tizio si portava addosso e che noi abbiamo colpito. Eh, eh, eh.

JOHN MULLINS & JOHN MULLINS

Nato nel sud ovest dell'Oklahoma nel 1942, John Mullins si unì al "Green Beret" subito dopo gli studi, diventando prima paracadutista e poi medico.Promosso capitano al suo ritorno dal Vietnam, operò in Europa, Medio Oriente, Africa e Sud America in varie missioni militari e paramilitari. Nel 1981, dopo 21 anni di servizio, 19 dei quali nelle forze speciali, Mullins offrì i suoi servigi al governo americano e partecipò a svariate missioni di protezione, recupero ostaggi e guerra al narcotrafficanti nell'America centrale e in Afghanistan. Nel 1990 fondò la Longbow inc., azienda per la produzione di munizioni frangibili non tossiche fabbricate secondo un suo personale brevetto. Attualmente, oltre a condurre la Longbow, scrive romanzi d'azione. Le sue onorificenze sono innumerevoli, come le sue specializzazioni militari.

Nelle due foto: John Mullins in visita alla Raven e la sua controparte virtuale.

"LA RAVEN È NOTA PER AVER UTILIZZATO I PRODOTTI DELLA ID COME BASE DI PARTENZA".

portarsi dietro più di due o tre armi alla volta. Questo limite viene comunque aggirato grazie alle armi che troveremo addosso alle nostre vittime e che potremo utilizzare, così come avverrà per le armature, vista l'assenza di medikit o equipaggiamento analogo.

Le armi al momento disponibili sono piuttosto tradizionali: un pugnale, due tipi di pistola, doppietta, Uzi, fucile di precisione e una manciata di granate di vario genere. Non sappiamo ancora come si svilupperà l'arsenale nel gioco completo, ma c'è da credere che non troveremo cannoni fotonici o armi aliene, dal momento che l'intenzione sembra essere quella di ricreare un mondo plausibile (anche se tecnologicamente avanzato) e non un ambiente fantascientifico.

I nostri amici poliziotti hanno catturato un paio di malviventi e contano di sbatterli al fresco.

A proposito degli ambienti, bisogna dire che già dai primi livelli si denota la volontà dei programmatori di rimanere agganciati al mondo reale. Ad esempio, ci troveremo a New York, con un'operazione di polizia in corso e una gang malavitosa che tiene prigionieri alcuni ostaggi all'interno di una stazione della metropolitana. In seguito, avremo a che fare con un combattimento a bordo di un treno, ma sarebbe più corretto dire "sopra" un treno, nel tentativo di disattivare un potente esplosivo finito nelle mani sbagliate, e potremo operare anche contro le forze speciali sovietiche in Kosovo. In tutto, i livelli del gioco saranno 26, divisi per dieci missioni che ci porteranno in ogni angolo del globo.

La Raven è nota per aver sempre utilizzato i prodotti della Id come base di partenza per progettare giochi sofisticati. Anche in questo caso, il sistema grafico è quello di *Quake 2*, pesantemente modificato e in grado di gestire la grafica a 24 e a 32 bit. A questo è stato affiancato il già citato sistema "Ghoul", per la creazione dei personaggi.

Ora, basta dare un'occhiata alle foto perché la voglia di giocare a *Soldier of Fortune* ci faccia domandare quando potremo metterci le mani sopra. Tutte le informazioni sembrano concordare sulla fine di marzo, in quanto alla Activision, sebbene il gioco sia praticamente pronto, prefenscono aspettare qualche mese, evitando così pericolose sovrapposizioni con il mitico *Quake 3 Arena*. Ancora poche settimane, quindi, prima di poter provare l'emozione di essere mercenari in prima persona.

Gmc

PC CALCIO 2000

Il gioco del calcio non è solo *FIFA 2000*...

Gli stadi sono tutti ricreati con molta cura e attenzione ai dettagli. Tutti quelli principali sono stati inseriti, più altri standard per i club meno noti.

I diritti televisivi sono ormai un aspetto fondamentale nella gestione di una società calcistica.

ISTANTANEA SU: PC CALCIO 2000

Casa: Dinamic Multimedia

Sviluppatore: Interno

Genere: Manageriale/ Sportivo

Requisiti di sistema: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM

InterneT: www.dinamic.net

Nei negozi: Dovrebbe essere disponibile entro fine dicembre.

Perché aspettarlo: database delle squadre e dei giocatori è il più ampio e aggiornato in circolazione

DINAMIC Multimedia si prepara a invadere nuovamente le edicole con *PC Calcio 2000*, la nuova versione del suo titolo manageriale sul calcio. Chiariamo subito che, sebbene la qualità grafica sia di tutto rispetto e il numero di opzioni disponibili non sia da meno, non ci troviamo di fronte a un gioco in stile *FIFA 2000*, in quanto la filosofia di questa serie è sempre stata improntata più sull'aspetto del calcio manageriale, che non su quello giocato. Questo significa che passeremo molto più tempo a gestire gli affari e la gestione economica di quanto ne passeremo sul campo di gioco. Realizzare un gioco che tenga in considerazione la maggior parte delle squadre professionistiche esistenti è certamente un compito arduo, e in questo senso l'impegno profuso dai programmatori nella realizzazione di questa nuova edizione è davvero encomiabile: nel database sono presenti tutti i dati di tutti i giocatori, oltre 20.000 in totale, di tutte le squadre europee, serie minori comprese, aggiornati al campionato in corso e comprensivi di note biografiche, statistiche, curiosità e ogni sorta di informazione riguardante i club, le società e i giocatori. Ogni aspetto della gestione societaria di una squadra di calcio è stato introdotto nel gioco e potremo sbizzarrirci a decidere qualsiasi cosa: dai dettagli relativi l'acquisto di un fuoriclasse a tutti gli aspetti del calcio mercato, fino ad arrivare al costo dei panini che andranno venduti fuori dallo stadio o alla produzione, e alla relativa vendita, di magliette, sciarpe e cappellini con i colori della nostra squadra; tanto per riempire un po' le casse della società.

Se poi tutti questi dati da manipolare dovessero risultarci indigesti, allora potremo sempre dedicarci alle partite vere e proprie, grazie al simulatore 3D che può contare su diverse caratteristiche già viste in *FIFA 2000* quali animazioni facciali dei giocatori, commento dinamico delle partite, pubblico animato e così via.

La realizzazione tecnica del gioco è davvero di ottimo livello.

Ovviamente, l'attenzione principale è stata focalizzata sull'aspetto manageriale, ma a differenza delle edizioni precedenti (ricordiamo che questa è l'ottava edizione), questa volta il simulatore 3D non sarà un accessorio. Le animazioni dei giocatori sono incredibilmente realistiche, così come i loro festeggiamenti ogni volta che viene segnato un gol. Lo stesso si può dire per quanto concerne la realizzazione degli stadi, completi in ogni dettaglio e perfettamente simili a quelli reali.

"L'ATTENZIONE PRINCIPALE È STATA FOCALIZZATA SULL'ASPETTO MANAGERIALE"

PC Calcio 2000 sarà distribuito, come le versioni precedenti, in tutte le edicole, ma sarà possibile trovarlo anche nei negozi al prezzo di 35.000 lire.

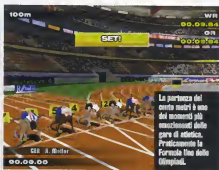
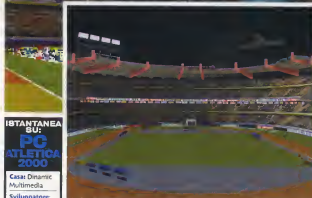
Vale sicuramente la pena di farci un pensierino!

Gmc

È possibile stabilire le tattiche di gara fin nei minimi dettagli e poi provarle direttamente sulla "lavagna" per stabilirne l'efficacia.

PC ATLETICA 2000

Le Olimpiadi del 2000 cominciano in edicola.

Alcune immagini sono veramente spettacolari. La qualità grafica è straordinaria, se pensiamo ai bassi requisiti di sistema.

La partenza dei cento metri è uno dei momenti più emozionanti delle gare di atletica. Praticamente la Formula Uno delle Olimpiadi.

ISTANTANEA SU: PC ATLETICA 2000

Casa: Dinamic Multimedia

Sviluppatore: Interno

Genere: Manageriale/Sportivo

Requisiti di sistema: P166 MHz, 16 MB RAM

Internet: www.dinamic.net

Nei negozi: I primi mesi di quest'anno

perché aspettarlo: Non esistono serie alternative a un gioco che tratta l'atletica leggera, e con le Olimpiadi in arrivo..

ANNI fa, all'epoca delle fumose sale giochi, uno dei titoli più gettonati era *Track'n 'Field*; un gioco che trattava le gare di atletica leggera e che richiedeva una notevole abilità nell'uso del joystick. Da allora il mondo videoludico sembra essersi dimenticato completamente delle competizioni atletiche e, al momento, non esistono

giochi dedicati a queste discipline. Dinamic Multimedia ci ha pensato e sta per colmare la lacuna con *PC Atletica 2000*, un titolo davvero interessante che permetterà di cimentarsi in ben 17 discipline atletiche tra le quali il salto in alto, la corsa a ostacoli, il lancio del peso e il salto con l'asta.

"*PC ATLETICA 2000* POTRÀ CONTARE SU UNA GRAFICA DI TUTTO RISPETTO"

L'ingegnoso sistema di controllo messo a punto dai programmatori renderà il controllo degli atleti molto semplice e gestibile interamente tramite mouse. Oltre a una giocabilità invidiabile, *PC Atletica 2000* potrà contare su una grafica di tutto rispetto e su animazioni degli atleti davvero sorprendenti, il tutto senza richiedere un computer particolarmente potente. Un miracolo? Quasi, se consideriamo che oltre a questi aspetti è stato inserito anche un controllo manageriale degli atleti nelle varie discipline. Si possono decidere le gare alle quali partecipare e programmare gli allenamenti in base al tipo di impegno tenendo conto anche di numerosi variabili come, per esempio, gli eventuali infortuni. Esattamente come *PC Calcio 2000*, il gioco sarà distribuito in edicola al prezzo di 35.000 lire e, con le Olimpiadi in arrivo, la concorrenza avrà qualcosa in più a cui pensare!

Gmc

MACCHINE DEL MESE

LE schede audio, anche quelle più sofisticate, costano mediamente meno delle schede grafiche; non per questo bisogna prendere alla leggera la scelta di tale componente, che spesso aggiunge quel tocco di realismo e di coinvolgimento indispensabile per giocare pienamente.

GUILLEMOT MAXI SOUND FORTISSIMO

- Distributore: **GUILLEMOT**
- Telefono: **02/833121**
- Prezzo: **L. 139.000**

La Fortissimo è la scheda con uscite digitali più economica, al momento: un ottimo acquisto se abbiamo un budget tirato.

La *Fortissimo* si presenta come una scheda piuttosto economica, ma dotata di buoni componenti tecnologici. In primo luogo, è capace di pilotare 4 altoparlanti e supporta le più importanti API per il sonoro 3D. In particolare, supporta il DirectSound e il DirectSound 3D di DirectX, le estensioni EAX di Creative, quelle A3D 1.0 di Aureal e l'audio 3D di Sensaura. Il nuovo A3D 2.0, invece, non è accelerato in hardware. Questa soluzione è particolarmente importante: in attesa di vedere quale tecnologia risulterà vincente (EAX di Creative o A3D di Aureal), la *Fortissimo* le implementa entrambe, con piena compatibilità. In più, saremo in grado di utilizzare la tecnologia Sensaura 3D, che può essere applicata a qualsiasi gioco, avvalendoci di un pannello di controllo *ad hoc* con il quale modificare la quantità di effetto "surround" da applicare alle sorgenti sonore. Il cuore di questa scheda è il processore Yamaha TMF744, ottimo nella riproduzione e nel mixing di più tracce. In particolare, con il software Virtual TurnTable abbiamo provato a mixare tre brani MP3 ottenendo risultati davvero interessanti. Con giochi che generano audio 3D l'impressione d'uso è stata meno entusiasmante, le differenze da un normale sistema stereo con due buone casse non erano apprezzabili.

Tra le altre caratteristiche tecniche della scheda, vanno segnalate 128 voci di polifonia, Wavetable Yamaha da 2 MB, 676 strumenti e 21 drum kit.

Nella confezione, oltre alla scheda, troveremo i driver e il software Acid DJ, particolarmente indicato per creare brani dance, house, techno e altri ancora. Lo Yamaha XG Studio è molto valido per chi utilizza di frequente i file audio in formato MIDI.

Due parole, infine, sui connettori presenti sul retro della scheda oltre alla sempre presente porta Joystick/MIDI, abbiamo un ingresso per il microfono, uno per la linea esterna e un connettore interno per l'audio digitale da CD-ROM, 2 uscite stereo indipendenti per connettere i 4 altoparlanti e un'uscita con connettore ottico per registrazioni professionali.

GUILLEMOT MAXI SOUND

Un rapporto prezzo/qualità notevole e ottime caratteristiche, rimane però insufficiente per chi vuole il massimo.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

NUOVE 3Dfx

Eravamo così ansiosi di scoprire qualcosa sulla nuova scheda di 3Dfx, che quando ne sono state annunciate quattro, stavamo per piangere dalla commozione... Durante il Comdex di Las Vegas, infatti, è stato annunciato il nuovo chip 3Dfx, chiamato VSA-100, la cui principale particolarità sta nella "scalabilità" (da cui il nome "Voodoo Scalable Architecture") che permette di montare da uno a 32 processori sulla stessa scheda.
Il modello base della nuova serie, sarà la Voodoo 4, basata su un singolo processore e dotata di 32 MB di memoria.
Disponibile sia in versione AGP che PCI, la Voodoo 4 sarà indirizzata alla fascia bassa del mercato, con un prezzo concorrenziale con le schede della generazione attuale.
Passando invece alla fascia di prezzo superiore, troviamo la serie Voodoo 5, disponibile in tre versioni.
La Voodoo 5 5000 e la 5500 disporranno di due processori ciascuna e rispettivamente 32 e 64 MB di

PERFETTO PER GIOCARE

NEXT JOY 450

■ Produttore **Next** ■ Telefono **02/9967005** ■ Prezzo **3.300.000** ■ Processore **Intel Pentium III 450 MHz** ■ Memoria **64 MB SDRAM DIMM** ■ Disco rigido **IBM 9,1 GB** ■ DVD-ROM **DVD Creative 6x 32x** ■ Scheda video **CMatrox Millenium G400 32 MB** ■ Monitor **Hitachi 17 pollici** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster Live!**

IL Joy 450 è una macchina che possiamo sicuramente utilizzare per giocare al meglio tutti i giochi presenti adesso sul mercato. Quali devono essere le caratteristiche? Un buon processore, una scheda grafica veloce, ben supportata da una scheda audio che coinvolga il giocatore nell'azione.
Il Pentium III a 450 MHz è sufficientemente veloce per usare i normali programmi Windows e Internet al meglio; al momento sono davvero pochi i giochi che pur sfruttando al massimo la scheda grafica necessitano anche una potenza maggiore dal microprocessore.
Il processore è montato su una scheda madre equipaggiata con 64 MB di memoria SDRAM su moduli DIMM che supporta la modalità Ultra ATA/66. Che significa? Normalmente i dischi rigidi EIDE trasferiscono i dati con la scheda madre a 33 MB al secondo, mentre con l'ATA/66 il disco rigido dialoga con la scheda a velocità doppia. Se consideriamo che inoltre il capiente disco fisso di IBM da 9,1 GB lavora a 7200 giri al minuto (invece che ai "normali" 5400 giri) possiamo capire come sia velocizzato tutto il processo di trasferimento di dati dalla memoria al disco fisso, dal CD al disco, da disco a disco eccetera.
La scheda grafica Matrox G400 (con 32 MB di memoria video) è una delle migliori che possiamo avere al momento; è una scheda veloce che adotta alcune soluzioni tecnologiche molto avanzate.
Per sfruttarla al meglio è quasi necessario un buon monitor, come l'Hitachi che troviamo in dotazione, nitido e con una diagonale da 17 pollici, che ci farà maggiormente apprezzare i giochi dell'ultima generazione. Così come non mancheranno di stupirci le 4 casse e il *subwoofer* che compongono il sistema Creative Four Point Surround, pilotato dalla scheda Sound Blaster Live! sempre di Creative. Nella configurazione proposta la scheda è nella versione "base", non è presente la scheda "figlia" che presenta le uscite digitali. La Live! grazie alle estensioni EAX (supportate dalle librerie DirectX) e il sistema di 4 casse saprà ricreare la sensazione di essere presente nell'ambiente di gioco.
Potremo apprezzare la Live! e il monitor quando utilizzeremo il lettore DVD per la visioni di film digitali. Completano la dotazione un microfono Philips e un modem interno Rockwell a 56 kbps per il collegamento a Internet. Sul fronte del software troviamo la collezione di programmi Lotus Smart Suite 99 oltre al sistema operativo Windows 98.

Non manca davvero nulla al Next Joy 450: ottima scheda audio, ottima scheda video, ottimo monitor e sistema di casse – se abbiamo i soldi da investire, è certamente una buona scelta.

NEXT JOY 450

Chi ha assemblato il Joy 450 sapeva veramente cosa serve ai giocatori – e si vede!

e non abbiamo mai osato chiedere...

memoria, mentre la Voodoo 5 6000 sfoggerà ben 4 processori e addirittura 128 MB di RAM, con una larghezza di banda e una fillrate da fare paura.
L'elevata scalabilità dell'architettura VSA-100, inoltre, permetterà di avere sistemi ancora più potenti, alla pari con quelli delle più avanzate workstation dedicate alla grafica tridimensionale, semplicemente aggiungendo chip e memoria.
Tutto questo è reso possibile da un sistema simile allo SLI implementato dalle Voodoo 2 – ciascun chip si occupa di rappresentare una linea dell'immagine.
A differenza delle Voodoo 2, però, questa tecnologia non richiede cavi di connessione o altre cause di degradazione del segnale, quindi dovremmo aspettarci una qualità dell'immagine perfetta.
Le altre caratteristiche del nuovo processore, comunque, non sembrerebbero particolarmente innovative, tranne che per l'arrivo (finalmente!) del colore a 24 bit...

WINDOWS 2000 SENZA OPENGL?

Sebbene al momento non vi siano dichiarazioni "ufficiali", sta circolando in rete la voce (ampiamente supportata da dichiarazioni di dipendenti delle società coinvolte) che Windows 2000 non conterrà il supporto per OpenGL, dato che per Microsoft è più importante sviluppare al meglio le librerie "concorrenti" Direct3D. Anche da parte di SGI (i detentori dei diritti delle librerie OpenGL) si sono avute notizie che puntano in questa direzione, dopo l'abbandono del progetto Fahrenheit, che avrebbe dovuto unificare OpenGL e Direct3D.
Questo, naturalmente, non vuol dire che non potremo più giocare a giochi basati sulle librerie OpenGL (*Quake II*, *Quake III Arena* e tutti i giochi che ne utilizzano il sistema grafico sono gli esponenti principali) – semplicemente, lo sviluppo di driver OpenGL toccherà ai produttori delle schede video, invece che a Microsoft stessa.
Al momento, comunque, si tratta ⇨

SFIZI COSTOSI

PACKARD BELL SPIRIT 500

■ Produttore **Packard Bell** ■ Telefono **039/6294500** ■ Prezzo Lire **5.750.000** ■ Processore **Intel Pentium III 500 MHz** ■ Memoria **64 MB SDRAM DIMM** ■ Disco rigido **IBM 10,2 GB** ■ DVD-ROM **Hitachi GD-2500 4x 24x** ■ Scheda video **S3 Savage 4 da 8 MB con porta DVI** ■ Monitor **Packard Bell SlimView S530 TFT da 15 pollici** ■ Scheda Audio **Yamaha DS-XG integrata**

LA diffusione massiccia dei computer nella nostre case sta portando sempre più i produttori a considerare queste macchine come "parte integrante" dell'arredamento delle nostre case.

Esperti di estetica e design collaborano quindi con i costruttori per dare ai PC un aspetto gradevole, non trascurando naturalmente le soluzioni tecnologiche e le prestazioni

Lo Spirit 500 di Packard Bell incarna pienamente questa filosofia: casse acustiche ultrapiatte, monitor da 15 pollici a cristalli liquidi, *case* (è la "scatola" che costituisce il computer vero e proprio) compatto e in tinta con monitor, casse e tastiera, il tutto all'insegna del minimo ingombro..

Lo schermo a matrice attiva offre immagini brillanti, prive di disturbi, anche grazie all'utilizzo di una porta digitale presente sul retro della scheda grafica, chiamata DVI, cioè Digital Video Interface, che permette di passare le informazioni dal computer al monitor direttamente in formato digitale, riducendo moltissimo i disturbi, gli sfarfallii, e così via.

Come primo risultato notiamo un'ottima resa grafica nei giochi, e soprattutto nei DVD.

I dati provenienti dal lettore DVD a 4 velocità vengono decompressi direttamente dal processore, mancando una scheda adatta a questo scopo, ma l'operazione avviene senza rallentamenti grazie alla potenza di calcolo del Pentium III a 500 MHz, vero cuore dello Spirit 500.

La scheda audio non è però il massimo che possiamo avere, risulta appena sufficiente per i programmi e i giochi di medio profilo, ma per i titoli più importanti o per vedere un film su DVD o per l'ascolto di un CD audio denota qualche lacuna.

La scheda grafica, una S3 Savage 4 con 8 MB di memoria video, pur non essendo il top che un videogiocatore possa desiderare, raggiunge prestazioni più che buone; inoltre i giochi di oggi, e sempre più nel futuro, oltre a richiedere velocità (alto numero di fotogrammi generati al secondo), richiederanno precisione e fedeltà grafica, e sempre più utilizzeranno i 1024 per 768 punti di risoluzione a 16 milioni di colori.

Per raggiungere qualità e realismo sono necessarie le "texture" cioè quelle immagini che ricoprono i poligoni "grezzi" con cui viene costruito lo scenario del gioco e i personaggi. Le texture diventano sempre più grandi e necessitano di molta memoria video e di un sistema di gestione intelligente; S3 ha creato la tecnologia S3TC (S3 Texture Compression) per ottimizzare e utilizzare texture di grande dimensione e qualità, abbinandole ai normali effetti speciali (anti aliasing, luci, etc)

Lo splendido schermo piatto da 15" è un po' penalizzato dalla scheda video integrata, assolutamente inadeguata per chi vuole giocare al massimo.

Concludono la dotazione un modem interno da 56 kbps per il collegamento a Internet e un disco fisso da 10 GB sul quale possiamo iniziare a installare alcuni dei molti titoli software presenti nella configurazione: il sistema operativo Windows 98 Seconda Edizione, Norton Antivirus, WinPhone, Word 2000, Works 4.5, Money 99, Enciclopedia Omnia 99, altri programmi di utilità e tre giochi di vario genere ma tutti interessanti: *Alpha Centauri*, *Egypte 1156 BC* e *Caesar III*.

PACKARD BELL SPIRIT

Eccellente per il lavoro, un po' meno per il gioco. Però è bellissimo da vedere...

TECH NEWS

ancora di voci (per quanto autorevoli); appena ci sarà qualche novità, non mancheremo di comunicarla.

UN CD A 72 VELOCITÀ!

Arriva da Kenwood il più veloce lettore CD sul mercato: 72 velocità! Per capirci, questo significa che saremo in grado di leggere *l'intero CD* in poco più di un minuto! Per esempio, come suona la possibilità di installare *Ultima IX: Ascension* o *Flight Simulator 2000 Professional* nel giro di un paio di minuti? Il punto cruciale è il fatto che, a differenza di molti altri lettori che vantano elevatissime velocità *teoriche*, il Kenwood 72x TrueX riesce effettivamente a trasferire tra i 7 e i 10 MB al secondo, grazie a un intelligente sistema che utilizza sette fasci laser contemporaneamente. Così facendo vengono trasferiti sette bit alla volta, invece del singolo bit degli altri lettori. Oltre a offrire una prestazione fenomenale in termini di trasferimento dati, questo sistema permette di mantenere la rotazione del CD entro velocità contenute, il che risulta in una maggiore silenziosità del lettore e in meno problemi di compatibilità.

Non sappiamo quando questo lettore sarà disponibile anche qui da noi – comunque, una prova completa è in arrivo quanto prima.

Ogni tanto, fa piacere vedere che la parola "True" viene usata con il suo vero significato: le settantadue velocità di questo lettore *sono* vere!

A NOSTRO RISCHIO E PERICOLO

Sebbene la pratica del cosiddetto "overclocking" sia vivamente sconsigliata dalle case produttrici di

AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Cara Nemesis, volevo sapere se la Matrox G400 ha un sistema tipo la GeForce 256, che fa eseguire tutti i calcoli riguardanti la grafica alla scheda stessa e lascia alla CPU gli altri "incarichi".

Duke Nukem

R:> [illegible] dire [illegible] non [illegible] neanche la [illegible] la parte [illegible] [illegible]

D:> Ciao Nemesis, innanzi tutto volevo farti i miei migliori complimenti per la rivista è semplicemente fantastica! La prima volta l'ho acquistata per caso perché c'era un aggiornamento che mi interessava e da quel giorno... è stato subito amore! Ora ho una domanda da farti..

Ho un computer con lettore DVD 6x della Pioneer e scheda sonora AWE64, che mi da qualche problema. In particolare, quando vedo un film in DVD sento un fastidiosissimo fruscio di sottofondo. Mi è stato detto che dipende dalla scheda sonora, sprovvista di un'uscita digitale e mi è stato consigliato di sostituirla con una con output digitale (ne dovrebbero uscire alcune nei prossimi mesi). Quale mi consigli?

Cristiano "Guero"

R:> [illegible]stiano [illegible] sono totalmente convinta [illegible] problema abbia a che [illegible] tipo di uscita (digitale [illegible] della tua scheda, [illegible] interferenze o [illegible] del genere nel qual caso [illegible] tire il fruscio anche [illegible] CD audio [illegible] se vuoi cambiare [illegible] prenderne una con [illegible] (per [illegible] che [illegible] llegarla a un [illegible] Digital) proprio [illegible] di una [illegible] caratteristica, la [illegible] In [illegible] Plat num [illegible] della [illegible] SoundBlaster [illegible] digitali e altre [illegible] caratteristiche (tra cui un software che migliora la riproduzione dell'audio dei DVD).

D:> Cara Nemesis, Volevo contraddirti (se me lo permetti) a proposito della lettera di Andrea, pubblicata sul numero di dicembre, che chiedeva se la Riva TNT2 viene supportata da Linux. Mi dispiace, caro Andrea e carissima Nemesis, ma tale scheda non ne vuol sapere di funzionare con quel sistema operativo!

Ho appena comprato una GeForce della Guillemot basata sul chipset Riva TNT2, e ho fatto di tutto ma non sono ancora riuscito a vedere l'ombra di Xwindow! Come posso fare?

Sperando in una illuminante risposta ti saluto, con bacioni e abbracci.

Antonio

P.S.: Non ci spero proprio più!

R:> Antonio [illegible] permetti certamente di [illegible] piccolo [illegible] GeForce [illegible] TNT [illegible] frase [illegible] una TNT2 [illegible] dovresti avere [illegible] GeForce [illegible] driver. Probabilmente [illegible] una email al servizio di assistenza della Nvidia [illegible] possono suggerire qualche tipo di trucchetto per poter [illegible] scheda almeno in modalità [illegible]

D:> Cara redazione di GMC, vi pongo un (penso) semplice quesito tecnico: possiedo un Pentium II 266, HD da 6,4Gb, 64M di RAM. Il mio file di swap, appena il computer termina il caricamento del sistema operativo, è pari a 28.000 KB circa. Domanda: è normale, con tali caratteristiche di sistema, avere un file di swap di queste dimensioni? E se no, cosa mi consigliate per procedere alla risoluzione del problema? Ringraziandovi anticipatamente, mi complimento nuovamente per la vostra rivista.

Ciao da Manuele

R:> Caro Manuele, direi che 28 MB di file di scambio non sono assolutamente tanti [illegible] questo file viene [illegible] per la memoria virtuale [illegible] come supporto per la memoria di sistema) le dimensioni dipendono soprattutto dal tipo di programmi che usi e dalla RAM installata.

Dato che sarebbe controproducente continuare a ingrandire il file ogni volta che c'è la necessità di avere anche solo [illegible] KB di memoria in più, Windows cerca di allocare tutto lo spazio che si ritiene necessario – nel tuo caso 28 MB.

Ciò non toglie che, quando fai partire un programma, sarà probabilmente necessario ingrandire il file. Dunque, direi proprio che non devi preoccuparti: le dimensioni sono perfettamente normali.

---

chip e faccia decadere immediatamente la garanzia, è pur sempre vero che sono molti quelli, tra di noi, che vogliono sempre spremere qualche fotogramma al secondo in più dal loro gioco preferito, costi quel che costi. Ciò non toglie che aprire il computer e mettersi a smanettare con i ponticelli della scheda madre per aumentare di qualche MHz la frequenza del processore sia una attività quantomeno fastidiosa. Ci viene in soccorso SoftFSB, un programma shareware che possiamo scaricare da http://www.clockingfiles.cjb.net/, nella sezione "Processor". Grazie a SoftFSB potremo cambiare la velocità del Bus di sistema (e di conseguenza quella del processore) senza neanche dover riavviare il computer. L'unico problema è che dobbiamo sapere quale scheda madre abbiamo installata – e che potrebbe non funzionare, o bloccare il sistema...

IN ARRIVO IL PRIMO REGISTRATORE DVD

Pioneer Corporation ha annunciato l'uscita del primo "registratore DVD", in Giappone.

Il prodotto permetterà di registrare fino a sei ore di video, modificare le nostre registrazioni e via dicendo, il tutto mantenendo comunque il sistema di protezione del copyright dei DVD (non sarà quindi possibile duplicare DVD commerciali direttamente).

Il DVR-1000 (questo è il nome dell'interessante prodotto) dovrebbe essere disponibile in Giappone da dicembre, mentre invece, purtroppo, per l'Europa ci sarà da aspettare fino all'anno prossimo...

Dall'aspetto, il DVR-1000 è destinato al mercato "Home Theatre", ma siamo certi che non tarderà a uscirne una versione dedicata agli utenti computer.

SOTTO CONTROLLO

Volanti per tutti i gusti e per tutte le tasche

PC TOP DRIVE 3 (PORTA GAME)

LOGIC 3

www.logic3.com

L. 130.000

ECONOMIA è la parola chiave di questo prodotto, che è il meno costoso tra tutti quelli proposti in queste pagine. Il PC Top Drive 3 è senza dubbio un kit di guida di basso profilo, realizzato con il chiaro intento di riuscire a battere i concorrenti sul prezzo. Obiettivo raggiunto per la Logic 3, ma ne sarà valsa la pena? Il volante ha un look un po' superato, tagliato in basso, e non sembra certo offrire una buona ergonomia. Né appare particolarmente ben studiata la disposizione dei tasti di fuoco e del pad direzionale. Lascia perplessi anche l'assenza del cambio, che può essere acquistato a parte e collegato al volante attraverso un apposita porta. Senza infamia e senza lode la pedaliera, che offre una buona corsa, indispensabile per dosare adeguatamente accelerazioni e frenate. Unica caratteristica distintiva del PC Top Drive 3: due modalità di sensibilità dello sterzo proposte, che cambiano il raggio massimo di sterzata, per meglio assecondare le esigenze opposte di giochi di F1 o rallistici.

VERDETTO

Il più economico (di poco), ma anche il peggiore. Il rapporto qualità/prezzo arride alla concorrenza...

5

VF 44 RACING WHELL (PORTA GAME)

www.interact-acc.com

L. 299.000

LA grande innovazione apportata dalla tecnologia di ritorno di forza ha convinto i produttori della Interact a realizzare un'evoluzione del loro volante analogico V3 equipaggiato con questo meccanismo. La base di partenza, purtroppo, era poco incoraggiante: il V4 è sicuramente nato molto meglio, ma purtroppo lascia ancora molte perplessità, fin dalla prima occhiata. Le razze del volante, per esempio, sono collocate nel semicerchio posteriore, laddove naturalmente vorrebbero spazio i pollici, che invece sono così costretti ad adagiarsi sul bordo, peraltro ricoperto con la bellezza di dieci (inutili) tasti di fuoco, a cui si aggiunge un pad direzionale e tre tasti centrali per l'accensione e la configurazione del volante. Anche l'ergonomia del cambio a bilanciere, assai spartano nel disegno, lascia non poche perplessità. Pregevole invece la possibilità di regolare altezza e l'inclinazione del piantone dello sterzo. Quanto alla pedaliera, è assai semplice, e non ha nessuna caratteristica distintiva. Come del resto il software di configurazione del kit di guida, assolutamente essenziale.

VERDETTO

Volante scomodo, cambio spartano, pedaliera nella norma. Qualità e prezzo non vanno di pari passo.

6

È UN AFFARE! GIOCHI COMPUTER

FERRARI FF RACING W. (PORTA SERIALE USB)

www.guillemot.com

L. 300.000

IL fascino del marchio Ferrari non ci tragga in inganno: questo prodotto non ha certo bisogno dell'avallo del Cavallino per dimostrare la sua qualità. Tra tutti i volanti che abbiamo provato, il Ferrari Force Feedback è quello che ci ha più convinti, in ragione di una realizzazione tecnica impeccabile e una peculiarità che ci piace pensare direttamente suggerita dalla Scuderia: un doppio bilanciere dietro alle razze del volante non solo per controllare il cambio, ma anche l'acceleratore e il freno in modo analogico oppure la frizione, esattamente come nelle più moderne F1. Il volante, di per sé, è eccezionale, e sprizza qualità in ogni particolare: il design è bellissimo ed ergonomico pur restando essenziale, con solo due pulsanti sulle razze e due pad direzionali. Sulla destra c'è anche un cambio sequenziale per chi non volesse servirsi dei bilancieri. La pedaliera è ben progettata, con pedali di dimensioni generose, dotati di uno snodo a molla per adattarsi all'angolazione del piede, la base, robusta, è zigrinata per non far scivolare il tacco. Il software di configurazione consente di programmare i tasti funzione.

VERDETTO

Costa pochissimo più degli altri e vale tanto più degli altri. C'è altro da aggiungere?

9

PARLA COME GUIDI

Nel tecnologico mondo dell'informatica, come del resto in quello automobilistico, abbondano sigle e termine strani. Vediamo quelli di uso più comune quando si parla di giochi di corse per computer e accessori...

Kit di guida: per kit di guida s'intendono l'insieme di volante e pedaliera, proposti in coppia da quasi tutti i produttori.
Razze del volante: sono i collegamenti tra il piantone dello sterzo (la parte centrale) e la circonferenza del volante, che le razze suddividono solitamente in tre parti.
Salire/scalare le marce: salire significa innestare una marcia più lunga (es. dalla terza alla quarta), scalare l'esatto contrario.
Cambio sequenziale: è un cambio di tipo motociclistico; per salire le marce si tira la leva, per scalare si spinge.
Cambio a bilanciere: tutte le attuali F1 montano questo dispositivo; gli innesti delle marce vengono comandati da due leve poste dietro alle razze orizzontali del volante: quella di destra serve per salire, quella sinistra per scalare.
Ritorno di forza (FF) – Il dispositivo di ritorno di forza (traduzione dell'inglese *force feedback*) ci consente di sentire sul volante mediante un motorino programmabile le reazioni che normalmente percepiamo alla guida di una vettura (urti, sconnessioni, perdite di aderenza, ecc.).
Drive by wire – adattamento automobilistico di un concetto aeronautico (ovvero fly by wire) che consiste nell'eliminare tutti i meccanismi meccanici dai sistemi di controllo e sostituirli con l'elettronica.
Ad esempio: niente più cavo dell'acceleratore per controllare la farfalla, ma un potenziometro che "legge" la posizione del pedale del gas.

SIDEWINDER PRECISION RACING W.(USB)

www.microsoft.com
L. 169.000

SQUADRA che vince non si cambia, semmai si rinforza. Così hanno senz'altro pensato alla Microsoft quando hanno deciso di affiancare al volante Sidewinder FF Wheel un nuovo prodotto di basso costo senza la tecnologia di ritorno di forza. Il risultato è un kit di guida identico al "fratello maggiore", eccezion fatta per l'assenza del force feedback. Restano pertanto tutti i pregi costruttivi del Sidewinder FF Wheel: volante ergonomico con cambio a bilanciere e pedaliera di generose dimensioni e pedali molto ben progettati. Il supporto della tecnologia USB ha poi consentito di adattare al Sidewinder Precision il software di gestione dei profili di configurazione del prodotto con ritorno di forza, per programmare i tasti funzione del volante assegnandogli i tasti utilizzati dai diversi giochi di guida. Completano il quadro la notevole attenzione per i dettagli e l'elevata qualità costruttiva globale, nonché la leva di fissaggio rapido del volante, che consente di ancorarlo saldamente a un piano di appoggio con un semplice gesto e pochissimi istanti.

VERDETTO

Il volante più caro tra quelli senza ritorno di forza, ma senza dubbio anche il migliore. **8**

R100 PC RACING WHELL (PORTA GAME)

SAITEK
www.saitek.com
L. 133.000

PER descrivere l'R100 basta un solo termine: "essenziale". Prodotto di fascia bassa (non è dotato di ritorno di forza) della Saitek, costruttore che ha già dimostrato con l'R4 (con force feedback) di saper costruire degli ottimi kit di guida. Il look dell'R100 è molto semplice: volante a tre razze e due colori, molto ergonomico (i pollici si adagiano perfettamente tra il volante e le razze orizzontali), cambio a bilanciere di grosse dimensioni e pedaliera piccolissima ma funzionale. Tutto qui, ma il bello è proprio questo: con una spesa esigua ci si porta a casa un volante che è immediatamente utilizzabile (non richiede driver o programmi di configurazione) ed è compatibile con tutti i giochi di guida, anche i più *vecchi (Grand Prix 2*, per esempio). Inoltre semplicità e qualità vanno qui di pari passo: c'è poco, ma tutto funziona a meraviglia.
Lo sterzo è preciso (l'unico neo è la scarsa corsa del volante, poco meno di 90° per lato), il cambio fa il suo dovere e la pedaliera, svolge onestamente il suo compito. Chiudono il quadro due tasti di fuoco.

VERDETTO

Non è il volante più economico (di pochissimo), ma di sicuro quello col miglior rapporto qualità/prezzo. **7**

WINGMAN FORMULA FORCE FEEDBACK

www.logitech.com
L. 289.000

QUALITÀ ed essenzialità possono andare di pari passo. Ne è la dimostrazione il kit di guida della Logitech, un prodotto equipaggiato con dispositivo di ritorno di forza che, senza concedere nulla all'estetica o al superfluo, risulta tra i migliori volanti di questo genere in circolazione. Lo sterzo, rivestito di gomma antiscivolo (dura ma non troppo in modo da evitare spiacevoli vesciche), ha un look molto semplice ma anche sportivo: il volante ha tre razze, offre quattro tasti di fuoco e il cambio a bilanciere, ancora una volta assolutamente essenziale, collocato in modo ergonomico. Il corpo centrale del Wingman Formula FF ha così un apparenza molto solida, essenziale ed ergonomica. Altrettanto semplice è la pedaliera, ma di qualità inferiore: i pedali sono troppo piccoli e la corsa eccessivamente corta, la base, invece, è ampia e solida, in modo da assicurare un'adeguata stabilità. Il software di controllo del ritorno di forza, infine, è ben progettato e prevede diversi profili di configurazione.

VERDETTO

Un prodotto essenziale ma efficace, di buona qualità. Il prezzo è leggermente inferiore alla media. **8**

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi siano degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che consigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove" possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l'acquisto. Viene assegnato molto raramente

8 Un ottimo gioco che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove" ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minare completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Matrox G400. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto e che non sfigurerà nella nostra collezione.

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO

Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta. È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE

Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer e siamo convinti che ben difficilemnte qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell'evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D non è possibile vedere le nuvole e le onde del mare, e il movimento risulta fastidioso.

■ Sistema **P300, 32Mb RAM, Matrox G400**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alle potente scheda 3D. Ora possiamo correre davvero!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *European Air War*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo. Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi li adora!
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Sparatutto 3D. Mike si chiede spesso come sarebbe il mondo visto da dietro il mirino di una Rail Gun
Gioco preferito: *Quake 2*

EMANUELE SABETTA
Specializzato in: [illegible] strategia in tempo re[illegible], un profeta delle interfacce di controllo tridimen[illegible] e facili da usare!
Gioco preferito: *Homeworld*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito: *Darkstone*

YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *X Wing Alliance*

MARCO ANDREOLI
Specializzato in: Marco (Kynel per gli amici di lunga data) ha una passione sfrenata per tutti i tipi di avventure
Gioco preferito: *Gabriel Knight 3*

Rail Gun e spada a due mani

In un solo mese, arrivano due capolavori da non perdere: *Quake 3 Arena* e il mitico *Ultima IX Ascension*.

Il ritorno della saga di Ultima sui nostri computer ha un significato quasi magico: ogni volta che un episodio di questa immortale serie arrivava sugli scaffali dei negozi di computer, era segno che era il momento di cambiare computer. Purtroppo, come era accaduto già per *Ultima VII*, il gioco è arrivato sugli scaffali con qualche "bug" di troppo, e questo significa anche che potremo giocare a questo splendido titolo solo se avremo una scheda 3D basata sui processori della 3dfx. Il gioco, infatti, è ottimizzato solo per le API Glide e non per Direct3D. Se sceglieremo di comprarlo, *Ultima IX* ci obbligherà a prendere una settimana di vancanza dal lavoro, o a escogitare una solida scusa per saltare altrettanti giorni di scuola o di università. Infatti, il minimo comun denominatore della saga nata all'inizio degli anni Ottanta in California, ad opera del mitico Lord British, rimane una cura paranoica e sottile allo stesso tempo per la trama del gioco. E *Ultima IX*, siamo felici di affermarlo in tutta sicurezza, non è assolutamente da meno, dato che ci presenta un mondo completo da esplorare. Certo, rispetto ai titoli precedenti della saga troveremo meno personaggi, ma in compenso (se abbiamo un computer abbastanza potente) la grafica è qualcosa di fenomenale, e una settimana è, dunque, appena sufficiente per scoprire la profondità e l'incredibile realismo di questo eccezionale gioco. Con *Ultima IX Ascension* non compriamo solo un capolavoro dell'arte dei videogiochi, ma anche un piccolo grande mondo virtuale - anche se purtroppo "contaminato" da noiosi "bachi". Inoltre, questo mese vede l'arrivo nei negozi di un altro splendido titolo, che minaccia e promette di rivoluzionare, per la terza volta di fila, il mondo degli sparatutto 3D. Infatti, è finalmente pronto il mitico *Quake 3 Arena*, quindi non indugiamo un attimo: armiamoci di Rail Gun e prepariamoci a combattere nelle arene virtuali, sia su Internet sia sul nostro computer, contro gli agguerritissimi "bot" programmati dalla id. Ne vale davvero la pena!

PAOLO PAGLIANTI

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 62 · pag. 66 · pag. 70 · pag. 73 · pag. 74 · pag. 78 · pag. 80 · pag. 84 · pag. 87

Giochiamo Spendendo Poco

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito: *FIFA 2000*

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: è uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" come Ultima VII e compagnia bella
Gioco preferito: *Ultima IX Ascension*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Tutto, quello che è sport su computer (ad eccezione del calcio...) passa tra le sue sapienti mani
Gioco preferito: *NHL 2000*

MARCO SCHIAFFINO
Specializzato in: il nostro ex-azzeccagarbugli preferito predilige i giochi di strategia, in particolar modo se storici!
Gioco preferito: *Age of Empires 2*

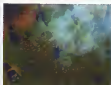
SIMONE BECHINI
Specializzato in: Simulatori di guida. Simone ha provato tutto quello che va a due e quattro ruote sul nostro computer
Gioco preferito: *Lego Racer*

STEFANO MERLINI
Specializzato in: Dato il suo spiccato spirito pacifista, Stefano predilige i simulatori di Mech e di carroarmato su computer
Gioco preferito: *MechWarrior 3*

LUCA CHICHIZOLA
Specializzato in: Luca se la cava molto bene con i giochi di combattimento e con le sfide dei giochi di piattaforme
Gioco preferito: *Virtua Fighter 2*

GENERE: GIOCO DI RUOLO

ULTIMA IX ASCENSION

Prepariamoci a calcare di nuovo il suolo della mitica Britannia nei panni dell'eroico Avatar!

(Sopra) Troveremo moltissimi enigmi in *Ultima IX Ascension.*
(Sinistra) E anche parecchi mostri...

I titoli di *Ultima* rappresentano la più conosciuta e meglio nuscita saga di Giochi di Ruolo su computer mai realizzata: dopo anni di attesa, di voci di corridoio rapidamente smentite e promesse mai mantenute, possiamo finalmente mettere le mani sull'ultimo nato della serie, l'atteso e agognato *Ultima IX. Ascension.*

Il mondo su cui si svolge questo gioco è Britannia, situato, come sanno bene gli appassionati di lunga data, in una realtà parallela rispetto alla nostra amata Terra. Il nostro alter ego, invece, vive a cavallo tra le due realtà sulla Terra è un uomo qualsiasi, ma, grazie alle sue eroiche imprese, è diventato il campione protettore di Britannia, il leggendario Avatar. La nostra avventura comincia proprio sulla Terra, in una splendida casetta immersa nel bosco. La prima (e breve) parte del gioco serve principalmente a farci prendere confidenza con il sistema di controllo e a prepararci alle peripezie che immancabilmente dovremo affrontare a Britannia. La fase di preparazione termina quando finalmente siamo pronti a rispondere alla chiamata di Lord British, buono e virtuoso signore di Britannia alle prese ancora una volta con il Guardian (una malefica entità che vuole sottomettere le terre da noi protette). Per effettuare il grande salto, ci dovremo recare a parlare con la Zingara dopo una breve chiacchierata, la saggia veggente ci sottoporrà una serie di domande, rispondendo alle quali verrà definita in maniera molto elegante la classe dell'Avatar nel mondo di Britannia (se, cioè, impersoneremo un mago piuttosto che un guerriero o un paladino e così via)

Anche se a una prima, frettolosa occhiata potremmo credere di trovarci di fronte a un *Tomb Raider* in versione fantasy, questa impressione svanisce dopo pochissimi istanti: la visuale in terza persona, sperimentata per la prima volta in questa saga, è l'unico punto in comune che *Ultima IX* ha con giochi d'azione come *Heretic II* o

UN PO' DI STORIA

La saga degli *Ultima* conta un numero incredibilmente alto di capitoli. alla serie "classica" composta da 10 giochi (*Ultima VII* è diviso in due parti distinte) si sono affiancati dischi di espansione, titoli che si rifacevano al mondo di Britannia e anche una mini serie parallela, quella degli *Ultima Underworld*.

ULTIMA VII - THE BLACK GATE
Fece la propria apparizione il Guardian, una malvagia entità appartenente a un'altra dimensione intenzionata a soggiogare Britannia come aveva già fatto con molti altri mondi (in parte visitati in *Ultima Underworld II*). Per portare a termine il suo piano, il mostro rosso diede il via a un movimento religioso (la Fellowship) e approntò un portale che gli consentisse di entrare nella nuova dimensione. Fortunatamente, riuscimmo a fermare in tempo i terribili propositi del nemico.

ULTIMA VII PAGAN
Inseguimmo poi il capo della Fellowship, tal Batlin, fino alla dimenticata Isola del Serpente: alla fine di una lunga missione, che vide la morte anche di un nostro amico di sempre , il valoroso Sir Dupré, uscimmo ancora una volta trionfanti. Purtroppo il Guardian, non sapendo perdere sportivamente, ci segregò sul triste mondo di Pagan (*Ultima VIII – Pagan*): ora, superata anche quest'ennesima difficoltà, stiamo per tornare a Britannia, per fermare una volta e per tutte il nostro avversario!

Non siamo ancora arrivati a Britannia e già il Guardian prova a farci fuori!

la quadrilogia della bella Lara Croft

Le punte di diamante di *Ascension* sono indubbiamente trama e ambientazione, entrambi elementi che da sempre rendono le nostre avventure a Britannia e dintorni dei veri capolavori: con l'introduzione della terza dimensione, alla Origin sono riusciti a creare un mondo spettacolare e credibile, che ci avvolge completamente fin dai primi istanti. Britannia si rivela stupenda non solamente dal punto di vista grafico (a dir poco eccezionale, se disponiamo di un sistema

"Saremo protagonisti di una storia incentrata sulle virtù"

adeguato), ma anche dal punto di vista del realismo: camminando per le strade lastricate della capitale o facendoci strada faticosamente nelle paludi che circondano Pawn (un piccolo villaggio abitato da disperati e malati), avremo la netta sensazione di trovarci realmente nei panni del nostro alter ego. Le ambientazioni, insomma, sono caratterizzate con tanta cura da consentirci un'immedesimazione perfetta nel nostro ruolo di Avatar!

In poche parole, ammesso che la trama di un *Ultima* possa essere espressa con una breve frase, saremo protagonisti di una storia incentrata sulle virtù: ciascuna città di Britannia è infatti caratterizzata da una delle otto virtù su cui si basa il governo di Lord British (Valore, Giustizia, Umiltà, Spiritualità, Compassione, Onestà, Sacrificio e Onore), ma il perfido Guardian ha eretto magicamente altrettante colonne nei pressi dei principali centri abitati, che portano la popolazione a ignorare i propri valori.

Se la trama principale ci può sembrare alquanto lineare, stiamo certi che essa non costituirà la nostra unica preoccupazione: in fin dei conti, noi impersoniamo un eroe da tutti conosciuto e ammirato in un mondo dalle connotazioni quasi reali e non mancheranno certo le persone che ci chiederanno favori o aiuto, impegnandoci in sotto-missioni che potranno spaziare dal ritrovare la figlia del sindaco di Pawn al salvare la madre di un ragazzino in difficoltà!

Una caratteristica che lasciò molto perplessi gli amanti di questa saga fin dalla pubblicazione dell'ottavo capitolo e che è stata mantenuta anche in *Ascension*, è l'impossibilità di reclutare Personaggi non Giocanti (PnG, per chi mastica un po' di linguaggio dei Giochi di Ruolo) e guidare quindi un gruppo piuttosto che il solo Avatar. In questo caso, però, la nuova impostazione del gioco non fa rimpiangere particolarmente eventuali compagni di viaggio, visto che l'inquadratura scelta in questo caso ci rende "più vicini" al nostro personaggio di quanto non facesse quella precedente.

Dal punto di vista sonoro, *Ultima IX* è forse uno dei titoli meglio realizzati che siano mai stati pubblicati: ogni zona di Britannia è caratterizzata da un proprio tema musicale, composto a sua volta da un selezione di eccellenti brani. L'alternanza di questi motivi, ci permette di calarci ancora meglio nella parte dell'Avatar, rendendo l'illusione del gioco quasi perfetta! Molti appassionati di Giochi di Ruolo tradizionali (quelli, per intenderci, che si giocano intorno a un tavolo in compagnia degli amici) lamentano da sempre la carenza nei titoli di questo

ASPETTIAMO A COMPRARLO

Una delle impressioni che abbiamo avuto provando *Ultima IX* è stata quella di trovarci di fronte a una versione incompleta del gioco.
Se non ci stupisce per nulla il fatto che *Ultima IX* richieda una scheda acceleratrice 3D e che la resa con le schede 3dfx di ultima generazione sia più che buona, ci ha lasciati esterrefatti il pessimo risultato ottenuto con qualsiasi altra scheda Direct3D, come RivaTnt e Matrox G400: come è stato ammesso dalla stessa Origin, la casa che ha sviluppato il gioco, la versione commercializzata di *Ascension* non supporta in maniera valida le librerie standard Direct3D!
Come se non bastasse, il gioco è ancora molto instabile, per cui si blocca facilmente in molte situazioni: provandolo, ci siamo ritrovati davanti troppe volte la scrivania di Windows nel bel mezzo di una partita!
Per di più, il sistema di controllo presenta ancora degli errori grossolani, che in un gioco definito (soprattutto se del calibro di *Ultima IX*) non dovrebbero assolutamente esserci!
La Origin ha promesso di correggere tutti questi problemi con delle patch che verranno pubblicate al più presto (e che, ovviamente, non mancheremo di inserire sul CD di Giochi per il Mio Computer): se vogliamo evitare di ritrovarci tra le mani un gioco praticamente ingiocabile per mesi, ci conviene aspettare a comprarlo fino a quando le promesse di correzioni verranno mantenute.

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer

■ Sistema **PII 266, 128 MB di RAM, Riva TNT**

VERDETTO: spoglio e scattoso anche configurando al minimo le opzioni grafiche.

■ Sistema **PIII 500 MHz, 256 MB di RAM, Voodoo 3**

VERDETTO: Il gioco ha cambiato aspetto e difficilmente avremo rallentamenti.

DI CHE CLASSE SIAMO?

Come già accennato, prima di arrivare a Britannia dovremo scambiare quattro chiacchiere con la Zingara. Enigmatica ma gentile, ci porrà alcune domande che implicano una scelta tra due differenti atteggiamenti, ciascuno dei quali presuppone la preferenza per una virtù piuttosto che un'altra. Le nostre scelte saranno fondamentali per determinare le nostre inclinazioni nella dimensione cui stiamo per accedere se ad esempio l'Onore si rivelerà la virtù da noi più apprezzata, cominceremo le nostre avventure come un Paladino. In realtà la nostra classe di appartenenza influenzerà solamente la prima parte dell'avventura. con il passare del tempo, saranno le nostre decisioni a farci migliorare in una determinata abilità piuttosto che in un'altra.

Ecco il nostro nemico, in tutto il suo splendore.

Giovanni, I'm the blacksmith

Questo guerriero potrebbe non essere chi crediamo...

genere di un'interazione con i PnG che sia paragonabile a quella con altri esseri umani *Ascension* ci presenta dei personaggi insolitamente sfaccettati e complessi, dalla caratterizzazione eccellente

Parlare con un povero cittadino di Pawn, piuttosto che con un misero e scalcinato avventuriero rimasto intrappolato nei meandri di un dungeon (termine inglese che significa "labirinto sotterraneo") ci darà la netta impressione di fare la conoscenza di persone che esisterebbero anche se noi non stessimo giocando! Il territorio che possiamo esplorare nel corso delle nostre avventure non è vasto come quello visto il altri titoli concorrenti negli ultimi anni, ma possiamo senza alcun dubbio affermare che la cura per i particolari e la caratterizzazione di ogni singolo edificio rendono Britannia qualitativamente migliore di qualsiasi altra ambientazione che possiamo aver visto in altri giochi: per convincercene, non dovremo fare altro che entrare in qualche abitazione che troviamo sulla nostra strada.

Anche se tutti possono apprezzare *Ascension*, per i veterani dei vecchi *Ultima* sarà come tornare a casa dopo una lunga assenza. se già nella sezione introduttiva potremo scorgere dipinti ispirati alle copertina dei giochi precedenti, il bello arriverà quando fronteggeremo faccia a faccia il mitico Lord British (da sempre interpretato da Richard Garriot, ideatore e all'inizio creatore della saga) non sarà certo l'unico incontro dal passato che avremo modo di fare altri vecchi compagni di viaggio attendono di fare la propria comparsa in questo nuovo gioco, per la felicità di chi da anni attende la possibilità di incontrare nuovamente amici di vecchia data. Per quanto detto finora, sembrerebbe che *Ultima IX* sia lo stato dell'arte del videogioco· bello sia graficamente che da giocare, emozionante e coinvolgente, dotato di una colonna sonora assolutamente appropriata e di una storia che farebbe invidia a molti romanzi fantastici Siamo quindi di fronte alla perfezione? Purtroppo no Nella versione in commercio del gioco permangono molti problemi tutt'altro che banali, l'inventario è un po' scomodo da usare e probabilmente migliorabile e, talvolta, il sistema di controllo sembra piuttosto limitato Nonostante ciò, e innegabile che il gioco sia un vero e proprio capolavoro e che, una volta vestiti i panni dell'Avatar, la maggior parte dei difetti passeranno in secondo piano..

Gmc

GMC IN BREVE

Ultima IX è
- Coinvolgente
- Un magnifico Gioco di Ruolo
- Ultimo di una lunga saga

Ultima IX non è
- Privo di errori
- Graficamente spoglio
- Uno sparatutto

■ Casa EA ■ Sviluppatore Origin ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109 900 ■ Sistema Minimo PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D, 600 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, Voodoo 3, 1 GB HD ■ Acceleratori Grafici Glide, Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ultima-ascension.com

IN ALTERNATIVA...

Might and Magic VII, Giu 99 **8**
Immenso Gioco di Ruolo che ci offre centinaia di missioni da portare a termine

Baldur's Gate, Gen 99 **8**
Bello ma non molto realistico Ci permette di controllare fino a 6 personaggi

***Ultima IX* è probabilmente il più coinvolgente e spettacolare Gioco di Ruolo ma realizzato per computer. Purtroppo la versione in commercio**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

9

GENERE: SPARATUTTO 3D

QUAKE III ARENA

Dai creatori del genere, ecco la versione definitiva degli sparatutto in prima persona – e stavolta l'avversario non è (solo) il computer!

La geometria dei livelli è fatta per disorientare.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Usare l'arma giusta è fondamentale per vincere...

GMC OWNS YOU!

...che, nello slang del multigiocatore significa "GMC ti può battere a occhi chiusi" o qualcosa del genere. Questo perché la nostra rivista preferita è anche equipaggiata con un Clan di tutto rispetto (a detta loro), formato dai più abili giocatori della redazione (sempre a detta loro). Chi se la sentisse di affrontare questo gruppo di scalmanati, potrà incontrare Caio, Gorman, Homer, Raul, Neon, TrUsT e Kevorkian sulla maggior parte dei server italiani.

LA id Software (si scrive proprio così, con la minuscola) è, probabilmente, una delle più influenti case di produzione di videogiochi.

Quando John Carmack, il programmatore capo e co-fondatore della società, dichiara che una scheda video è meglio di un'altra o che un processore è meglio di un altro, le azioni delle rispettive società salgono e scendono come se avesse parlato il presidente degli Stati Uniti. E ora che la id Software ha deciso che il futuro dei videogiochi è solo nel massacro multigiocatore, cosa succederà?

Quake III Arena è, appunto, questo: una celebrazione del multigiocatore e, secondo molti, la più compiuta realizzazione di questo genere di gioco. Eppure, non è solo questo. Sebbene le vere carte si scoprano solo quando giochiamo contro avversari umani, *Q3A* è anche un eccellente esempio di come le lamentele nostalgiche degli amanti dei vecchi sparatutto non abbiano senso: nel giro di pochi secondi potremo iniziare a giocare e divertirci, senza trame ingombranti o infinite serie di menu, proprio come succedeva dieci anni fa.

Una volta fatto partire il gioco e selezionata l'opzione "Single Player", potremo decidere di seguire la "storia" – una serie di scontri con avversari sempre più feroci e abili, su arene sempre diverse – oppure selezionare semplicemente una mappa tra quelle disponibili, e darci dentro.

Il concetto di gioco di *Q3A*, nella versione Deathmatch, è assolutamente lineare: sparare a tutto quello che si muove, e raccogliere tutto quello che non lo fa (corpi degli avversari caduti esclusi). Esistono altre modalità di gioco, comunque – nella fattispecie "Capture The Flag" e "Team Deathmatch" – nelle quali la faccenda viene leggermente complicata dalla presenza di compagni di squadra, ai quali non dovremo sparare, ma potremo impartire una serie di ordini (se si tratta di Bot).

Se iniziamo il gioco seguendo la storia, la nostra prima partita sarà una sorta di addestramento: scopriremo l'uso delle piattaforme per saltare, le funzioni dei

L'ARMAMENTARIO

GAUNTLET
Se finiscono tutte le munizioni, ci ritroviamo con questa, l'unica arma a contatto. Fa molto male, ma è complicato andare così vicino a qualcuno che ci sta sparando.

MACHINEGUN
L'arma con cui si parte. Se riusciamo a mantenere la mira sul nemico, è abbastanza efficace; quando la usano i Bot a livello alto, diventa micidiale.

SHOTGUN
Meno efficace della versione che si trovava in *Quake II*, rimane comunque un'ottima arma a distanza ravvicinata.

GRENADE LAUNCHER
Standosene a debita distanza, è ideale per ripulire stanze affollate e coprirsi la ritirata.

ROCKET LAUNCHER
L'arma preferita da chi non ha un collegamento velocissimo. Il missile non è rapidissimo, però basta anticipare il movimento dell'avversario...

RAILGUN
Chi ha una mira eccellente e un buon collegamento, opterà per questa - un colpo, un punto (nella maggior parte dei casi).

PLASMAGUN
Grosse e lente bolle di plasma - con il Quad è praticamente un'assicurazione sui punti.

LIGHTNING GUN
Quest'arma è letale sulle medie distanze. I colpi si consumano in fretta, ma ne servono pochi...

BFG10K
L'arma più rara e potente, spara bolle veloci e assolutamente devastanti.

CINQUE GRADI DI SEPARAZIONE

Quake III per giocatore singolo ci propone cinque livelli di difficoltà, che si riflettono in cinque diversi livelli di abilità dei Bot - diamo un'occhiata assieme alle differenze.
I Can Win: Il primo livello di difficoltà è... beh, facile. A questo livello gli avversari rimangono praticamente fermi a farsi beffeggiare - dopo un paio di scontri sentiremo l'esigenza di qualcosa di più.
Bring It On: Iniziamo a giocare sul serio, anche se il match rimane nettamente a favore del giocatore. Ideale per chi ha un minimo di esperienza nei giochi.
Hurt Me Plenty: Il livello ideale per chi ha una certa esperienza di giochi di questo tipo, senza però conoscere a fondo *Q3A*. I giocatori più bravi, però, vorranno emozioni più forti...
Hardcore: La vera sfida. Anche i più abili troveranno pane per i loro denti - ma si può vincere.
Nightmare!: Vincere a questo livello comporta una abilità davvero fuori dalla norma e, ahinoi, anche una certa dose di fortuna - i Bot non sbagliano mira, sanno dove siamo e ci odiano davvero. Più che difficile, è frustrante - ma Gorman ha completato il demo a questo livello...

power-up principali, come si cambiano le armi e via dicendo, il tutto mentre combattiamo con Crash, il nostro primo nemico. In realtà, praticamente tutte queste informazioni potrebbero essere intuite nel giro di qualche minuto di gioco, ma non è male potersi riscaldare un attimo prima di entrare nel vivo dell'azione..

Un'altra ragione per cui dovremmo essere felici di avere anche una sola mappa in più, è la possibilità di bearci del fenomenale sistema grafico sviluppato da John Carmack - in particolare se abbiamo un computer abbastanza potente da permetterci di giocare a livello di dettaglio alto. Già in questa prima mappa, infatti, potremo vedere lo stupefacente effetto "specchio", le coreografiche animazioni dei personaggi (o "Modelli", come si chiamano in gergo) e i magnifici effetti delle armi. Una partita a *Quake III* è veramente una festa per gli occhi: il sistema grafico è il migliore che si sia visto finora - se non altro quanto a efficacia del risultato.

"Il sistema grafico è il migliore che si sia visto finora"

Non facciamoci trarre in inganno, però: il merito non è solo di chi ha programmato il sistema, ma anche degli artisti e dell'uso che hanno saputo fare della potenza messa a loro disposizione. Le mappe, salvo un paio di (perdonabilissime) cadute di creatività, sono un esempio di cosa si può fare con un po' di fantasia e gli strumenti adeguati nel corso del gioco, ci capiterà spesso di avere una inspiegabile sensazione di "realtà" che non capita di provare con altri (peraltro eccellenti) giochi. Solo fermandosi a osservare attentamente riusciamo a notare in modo conscio i dettagli che suscitano questa impressione. Si va da microscopici elementi metallici che riflettono la nostra immagine, agli stendardi che ondeggiano alle correnti d'aria, ai sottili giochi di luci e ombre che notiamo sul corpo degli avversari durante il gioco, alle pareti curve - niente di tutto ciò è impressionante se osservato coscientemente, però durante la frenesia del gioco il risultato è proprio questa "sensazione di realtà". Il tutto diventa ancora più notevole se utilizziamo una scheda audio con supporto per A3D: in questo caso, i suoni ci avvolgeranno e martelleranno da tutte le parti, con un effetto esilarante e coinvolgente.

Tutto considerato, giocare a *Q3A* da soli è un'esperienza notevole, in particolare ai livelli di difficoltà superiori - ma nulla si può paragonare al gioco online. *Quake III* è un ritorno alla velocità spezzaossa dei primi titoli del genere - è certamente più simile a *QuakeWorld* che a *Quake II* in multigiocatore - con alcune varianti che lo rendono più appetibile anche da chi sta iniziando a giocare.

Innanzitutto, la connessione ai server è stata resa estremamente semplice: ci basterà selezionare da una lista

Gli effetti di trasparenza di *Q3A* sono sublimi...

LE MEDAGLIE

Le nostre prestazioni durante il gioco vengono costantemente osservate - e se sono particolarmente valide, vengono anche premiate con queste medaglie...

ACCURACY Se riusciamo a colpire più del 50 per cento delle volte, veniamo debitamente premiati.

Excellent Quando riusciamo a eliminare due avversari consecutivamente (entro due secondi).

FRAGS Ogni cento avversari eliminati, una targhetta prova la nostra abilità.

GAUNTLET Ammazzare qualcuno con il Gauntlet ci fa ottenere una bella medaglia.

IMPRESSIVE Riuscire a ottenere più colpi consecutivi con la Railgun non è facile – quindi viene premiato!

PERFECT Il Perfect è solo per chi riesce a completare una mappa senza mai morire: non è facile...

Per le prime ore non riusciremo a giocare: rimarremo estasiati a guardare la grafica!

GMC IN BREVE

Quake III Arena è:
- Per i giocatori più feroci
- Graficamente superbo
- Veloce, velocissimo

Quake III Arena non è:
- Noioso
- Rilfessivo
- Adatto a chi non tollera di perdere

l'arena nella quale vogliamo combattere (a seconda di tipo di gioco, mappa e via dicendo), e nel giro di un clic siamo pronti a sparare razzi a destra e a manca. Onestamente, le prime volte che giocheremo contro altri esseri umani, in particolare se si tratta di veterani, dovremo subire qualche sconfitta: non importa per quanto tempo ci siamo allenati contro il computer, gli esseri umani sono capaci di trucchi e tattiche che non vedremo mai utilizzare dai Bot, neanche al livello di difficoltà più alto. Ma non preoccupiamoci di questo, perché il divertimento è indipendente dal vincere o perdere – proprio come sosteneva de Coubertin, "l'importante è partecipare".

In effetti, una grande parte del piacere che si prova nel giocare a *Q3A* in rete è dato dal sentirsi parte di una comunità, molto più amichevole di quanto si potrebbe pensare (visto che è gente che passa il tempo a cercare modi innovativi per ammazzarsi). Un intero universo di Clan, di forum, di pagine WWW circonda *Quake III* da ben prima dell'uscita del gioco, e ci ritroveremo subito catapultati al suo interno. Scopriremo così l'estro dei creatori di "Skin" (le "pelli" che vengono applicate ai modelli), il talento dei disegnatori di mappe e il genio degli sviluppatori di "Mod" (vere e proprie varianti del gioco) – e *Q3A* è stato pensato anche per loro. Alcune tecniche utilizzate da Carmack, infatti, permettono agli appassionati di creare espansioni senza le difficoltà che esistevano prima, e talvolta senza neanche la necessità di programmi particolari, promettendo una longevità di gioco impareggiabile. A proposito, controlliamo i prossimi CD di GMC: troveremo modelli, mappe ed espansioni!

L'unico appunto che faremmo a *Quake III Arena* è proprio dovuto alla sua dedizione al multigiocatore, che rende le sfide contro i Bot solo un pallido sostituto. Per questo, non ci sentiamo di consigliarlo a chi non abbia intenzione di buttarsi nella Rete: sarebbe un po' come prendere una Ferrari e non andare in autostrada...

"Nel giro di un clic siamo pronti a sparare razzi"

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Come ci fraggeremo in *Quake 3 Arena*.

Sistema **Celeron 333A, 64 MB RAM, Riva TNT 1, grafica 32 bit**

VERDETTO: A questa risoluzione con questo sistema è appena giocabile, le 640x480, invece, nessun problema.

Sistema **PII400, 128 MB RAM, Riva TNT 2 Ultra, grafica 32 bit**

VERDETTO: Con questa configurazione si potrà giocare al massimo dettaglio le situazioni non troppo confuse.

Casa Activison ■ Sviluppatore Id ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 119.000 ■ Sistema Minimo P233, 64MB RAM, Scheda 3D 8 MB ■ Sistema Consigliato P300, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB ■ Acceleratori Grafici OpenGL ■ Multigiocatore Rete locale o Internet ■ Internet www.quake3arena.com

IN ALTERNATIVA...
- ***Unreal Tournament***, Ago 99 9 – Per ora, l'unico vero sfidante sul versante multigiocatore
- ***Half-Life***, Dic 98 9 – Il miglior sparatutto per giocatore singolo

Multigiocatore, e fiero di esserlo. Anche meglio di come ce lo aspettavamo, e ci aspettavamo davvero molto!

GRAFICA	10	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	10

9

GENERE: STRATEGIA

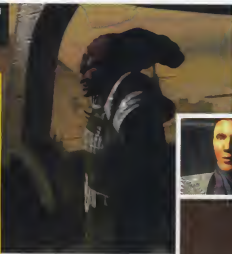
IMPERIUM GALATTICA 2

Un intero impero intergalactico sul nostro disco fisso.

Quello degli Shinari è un popolo di mercanti e politici raffinati.

Panoramica di una colonia neutrale, con tutti gli edifici chiave in bella evidenza.

A SCUOLA DI DOMINIO

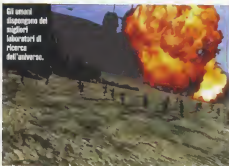
Data la complessità delle funzioni disponibili, conviene senz'altro seguire le cinque lezioni interattive nella sezione Tutorial. In questo modo, avremo la possibilità di imparare a svolgere tutte le attività indispensabili nella gestione del nostro impero: dai semplici movimenti delle astronavi e delle truppe alla costruzione di edifici, dalla produzione alle tecniche di combattimento, fino ad arrivare alle operazioni di diplomazia, commercio e spionaggio. Ogni singola funzione ci viene spiegata tramite esempi concreti, presi direttamente dall'azione. Più volte dobbiamo eseguire alcune operazioni, in modo che "l'insegnante virtuale" possa verificare la nostra preparazione e proseguire nella lezione.

IN un futuro dominato da un'ingegneria genetica sempre più sofisticata, gli esperimenti condotti da un laboratorio di ricerca hanno portato alla creazione di una razza di super-uomini. Naturalmente, i vertici militari si sono subito mossi al fine di utilizzare i risultati scientifici della ricerca per il proprio fine: la costruzione di macchine da guerra praticamente perfette. Lo scienziato responsabile del progetto si è però ribellato davanti a questo uso spregevole delle sue scoperte, e ha lanciato alla deriva nello spazio alcuni cristalli di memoria contenenti tutti i dati della ricerca. Il nostro compito primario è quello di setacciare lo spazio profondo, per raccogliere e tenere sotto la nostra protezione i cristalli. Ovviamente, una volta raggiunto questo risultato, il nostro obiettivo sarà quello di colonizzare e conquistare l'universo conosciuto.

Da questa serie di premesse, salta subito all'occhio un controsenso: se da un lato l'eroe iniziale è senza dubbio lo scienziato che si ribella contro i militari senza scrupoli, quando noi subentriamo, in veste di giocatori, ci muoviamo per vanificare i suoi sforzi di giustizia, utilizzando il suo lavoro per i nostri fini personali! Ma non siamo che all'inizio di *Imperium Galactica II*...

Pare proprio che *IG2* sia stato sviluppato cercando di mescolare giochi di generi diversi in un unico, vastissimo, titolo strategico. Vengono, infatti, in mente titoli come *Master of Orion* e *Alpha Centauri*, mentre la dose massiccia di battaglie in tempo reale (sia nello spazio, sia sulla superficie dei pianeti) sembra strizzare l'occhio ai fan di *Starcraft*. Tutto ciò, senza trascurare l'aspetto puramente visivo: le sequenze animate, che consentono uno sviluppo lineare della trama e collegano direttamente la sceneggiatura di sottofondo alla giocabilità, sono tra le più entusiasmanti che ci sia mai capitato di vedere in un gioco strategico.

L'universo che costituisce l'ambientazione di *IG2* è completamente tridimensionale. Una particolarità interessante del sistema grafico consiste nel fatto che la galassia in cui ci troviamo è visibile soltanto all'interno del raggio d'azione del nostro radar, permettendoci di identificare all'istante le zone in conflitto e di definire i confini dei diversi imperi in modo rapido ed efficace.

Naturalmente, non mancano le attività (abituali, per un titolo di questo genere) di gestione delle colonie, di ricerca e sviluppo, di spionaggio e di design delle astronavi. Quest'ultima opzione, insieme

Gli umani dispongono dei migliori laboratori di ricerca dell'universo.

LE RAZZE DI *IMPERIUM GALACTICA 2*

Gli umani (Solarian empire) devono impossessarsi dei cristalli contenenti i segreti dell'immortalità. A questo scopo, bisogna che si concentrino sullo sviluppo tecnologico proveniente dalla ricerca, senza trascurare le altre attività.

I temibili Kra'hen, provenienti da un'altra galassia, hanno come unico obiettivo quello di espandere il loro impero, pronti a morire per il loro dio-imperatore. Molto forti dal punto di vista militare, non possono utilizzare né lo spionaggio, né la diplomazia.

Gli Shinari sono un popolo di abili mercanti e politici, pronti a utilizzare tutte le loro astuzie per il proprio profitto. Essendo i più deboli nei combattimenti, sono costretti ad assumere mercenari e ad acquistare tecnologie aliene per sopravvivere.

Ecco i diversi edifici che possiamo costruire.

STARCRAFT

Starcraft offre ben dieci missioni per ognuna delle tre razze presenti (Terran, Protoss e Zerg) in modalità a singolo giocatore. Le sue qualità a livello di giocabilità e di struttura della trama hanno fatto di *Starcraft* un'autentica pietra millare nel campo dei giochi strategici in tempo reale.

alla composizione delle flotte, può crearci qualche incertezza di carattere strategico: dobbiamo, infatti, decidere se le nostre flotte debbano contenere un numero ridotto di astronavi sofisticate (quindi dispendiose e di costruzione

"una prospettiva politica che nessun altro gioco ci ha mai permesso di esplorare"

lenta), o piuttosto una moltitudine di unità meno evolute. Un passo avanti, rispetto al predecessore, riguarda l'organizzazione logistica della produzione. le aziende di un pianeta producono per quel pianeta. Se desideriamo esportare alcune astronavi in altre aree del nostro impero, queste arriveranno a destinazione con un tempo di trasporto che dipende dalla distanza tra i due luoghi.

Le battaglie di superficie avvengono all'interno della gestione delle colonie (con mappe simili a quelle di *Starcraft*). Qui, il sistema di combattimento è quello tipico dei titoli strategici in tempo reale. Gli edifici possono essere attaccati in modo identico a quanto avviene negli attacchi alle truppe nemiche. Facciamo atterrare le nostre armate, distruggiamo uno o più edifici strategici e ripartiamo. I combattimenti nello spazio sono gestiti da un simulatore 3D (con la possibilità, per i più impazienti, di saltare i duelli e ottenere i risultati del conflitto in modo automatico) che non raggiunge il livello di un titolo come *Homeworld*, ma riesce comunque a farsi apprezzare, consentendo battaglie spaziali molto accese

Imperium Galactica II è un gioco completamente nuovo (non inizia, infatti, dove terminava il primo episodio). In qualità di giocatori, assumiamo il ruolo di comandante supremo di una delle tre razze presenti, denominate Solarian Empire, Shinari e Kra Hen. Un aspetto davvero stimolante sta nel fatto che la percezione della storia, le unità, i centri di ricerca e gli obiettivi risultano completamente diversi, a seconda della razza scelta (la sceneggiatura contiene, inoltre, alcuni elementi generati casualmente allo scopo di estendere la giocabilità).

Se scegliamo, ad esempio, di giocare come membri del Solarian Empire, dovremo fare uso delle attività di spionaggio per localizzare uno dei

IL PRIMO EPISODIO

Il primo capitolo della serie *Imperium Galactica* ci metteva nei panni di un luogotenente in missione per risanare una serie di colonie in difficoltà. Superando le diverse fasi del gioco, nuove responsabilità ci venivano affidate in differenti regioni dell'universo. Tutte le funzioni di gestione dell'impero erano già presenti (dalla conduzione delle ricerche alla costruzione di edifici, dalle operazioni diplomatiche alle battaglie nello spazio). Purtroppo, l'interfaccia era pluttosto confusa e fortemente limitata da una serie di menu e pulsanti non molto facili da utilizzare. La giocabilità ne risultava compromessa, al punto che *IG* non è certo passato alla storia tra i migliori titoli strategici!

Gli scenari ci permettono di esercitarci nell'arte dello spionaggio, o dell'attacco militare.

quattro cristalli, imbarcandoci poi alla ricerca dei rimanenti tre. Nel caso dei Kra Hen, dovremo difendere il nostro pianeta e il cristallo di cui disponiamo, cercando poi di conquistare il resto dell'universo. Come Shinari, invece, ricopriremo il ruolo di mercenari che riforniscono le fazioni in guerra di informazioni e beni provenienti dal mercato nero, allo scopo di ottenere il permesso di attraversare ogni angolo della galassia per perseguire i nostri obiettivi di profitto. È proprio a partire dalla modalità di gioco della razza Shinari, che *IG2* potrebbe creare un'innovazione interessante nel mondo dei giochi strategici. Si tratta, infatti, di una razza essenzialmente politica, che si muove sul piano degli intrighi e delle mediazioni. Una prospettiva che nessun altro gioco ci ha mai permesso di esplorare in modo così approfondito.

"Le sequenze animate sono tra le più entusiasmanti che ci sia mai capitato di vedere in un gioco strategico."

ALPHA CENTAURI

Creato da Brian Reynolds e Sid Meier, la coppia che ci aveva già regalato *Civilization II*, *Alpha Centauri* è un po' il seguito di quel gioco glorioso (in effetti, *Civilization II*, alla fine, ci vedeva abbandonare i conflitti sulla Terra per creare una nuova vita su Alpha Centauri!). Del resto, il nome di Sid Meier è una garanzia! Diplomazia, fondazione di civiltà, strategia militare, hanno fatto di *Alpha Centauri* uno dei più riusciti titoli strategici a turni di sempre.

Il sistema di gioco ci facilita nell'apprendimento di tutte le funzioni attraverso le missioni introduttive, all'interno delle quali non dobbiamo occuparci di ogni singolo aspetto della gestione di un impero e possiamo quindi esplorare le diverse sfaccettature a livello di giocabilità. Una volta diventati esperti, disporremo di una quasi totale libertà di movimento. Un'ulteriore facilitazione ci viene offerta dalla presenza di un tutorial e di un sistema di guide in linea, entrambi molto opportuni in un gioco di questo tipo. Insomma, pare proprio che la nostra carriera di imperatori galattici si apra sotto i migliori auspici.

Gmc

Abbiamo costruito l'edificio principale della nostra colonia.

GMC IN BREVE

Imperium Galactica 2 è:
- Molto vario
- Completo di funzioni di gestione avanzate
- Ricco di eccellenti sequenze

Imperium Galactica 2 non è:
- Un simulatore di combattimenti spaziali
- Il gioco più semplice del mondo
- Adatto a tutti

■ Casa GT Interactive ■ Sviluppatore Digital Reality ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII, 64 MB RAM, 500 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.imperiumgalactica2.com

IN ALTERNATIVA...

Starcraft, Mag 98 **8** — Il trionfo della strategia in tempo reale ambientato nello spazio profondo.

Homeworld, Set 99 **9** — Un eccellente simulazione 3D di combattimenti spaziali mozzafiato

Un titolo di strategia completo e ricco di eccellenti sequenze animate, in cui potremo vestire i panni dei politici e dei generali a nostro piacimento!

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: TENNIS

TIE BREAK TENNIS 2

Impugniamo la racchetta con il nostro tennista preferito.

Ecco alcune delle visuali di gioco tridimensionali possibili. Naturalmente soltanto alcune delle varie opzioni saranno effettivamente giocabili e adatte a cogliere l'azione della partita in corso.

Le opzioni di gioco sono molto varie: potremo decidere il tipo di partita e di modalità, il torneo, il giocatore, il modello e la marca degli accessori, nonché l'aspetto del nostro campione.

GLI amanti del tennis hanno ormai una vera pletora di titoli a cui affidarsi per poter rivivere sul piccolo schermo del proprio computer le imprese dei loro eroi, ma non è sempre possibile controllare direttamente con il proprio joystick o con la propria tastiera campioni quali Pete Sampras o André Agassi.

In questa simulazione tennistica della Hammer Sports, invece, potremo scegliere il giocatore da controllare tra moltissimi nomi reali, di cui potremo vedere una foto, la nazionalità, il peso, la statura, il ruolo, e così via. Anche le modalità di gioco di *Tie Break Tennis 2* sono veramente numerose: potremo fare partite d'addestramento, giocare una singola partita, partecipare a un singolo torneo (come Wimbledon) o a una competizione di importanza internazionale come il Grande Slam, la Coppa Davis o gli US Open. I dati storici di ogni torneo ci vengono forniti in una schermata di "database multimedia" e potremo decidere quale incontro di quale torneo rievocare con un semplice "clic" del nostro mouse.

"E' proprio sul campo che presenta dei limiti"

Potremo giocare da soli contro il computer, vedere un "demo" della partita, giocare contro un amico, giocare insieme a un amico a un doppio o un doppio misto, e affrontare una serie interminabile di opzioni di partita che rendono il gioco molto vario.

Ma non è tutto: il programma ci consentirà di decidere il "set" di oggetti da usare in campo, come la marca e il modello della racchetta, delle palline, delle scarpe, ecc. Potremo, inoltre, cambiare aspetto al nostro giocatore decidendo la maglia e i calzoncini per soddisfare i nostri gusti o poterlo riconoscere più facilmente in campo nel caso di un doppio.

La preparazione tecnica e storica del gioco è quindi notevole, ma purtroppo è proprio sul campo che *Tie Break Tennis 2* presenta alcuni dei suoi limiti di giocabilità. L'azione del tennista risulta poco intuitiva e talvolta i movimenti sembrano non seguire con fedeltà i nostri comandi, apparendo "scattosi" e incerti. Inoltre, è decisamente più divertente giocare contro un amico, poiché il computer ha un livello di "intelligenza artificiale" (o forse in questo caso dovremmo parlare di "tecnica artificiale") piuttosto limitato, e sarà quindi molto difficile perdere un servizio, utilizzando un semplice tiro angolato spiazzando l'avversario.

Può essere adatto a chi vuole avvicinarsi a questo genere, considerando anche il suo costo estremamente limitato e il fatto che sia interamente tradotto in italiano, ma i veterani del tennis elettronico potrebbero avere anche altre esigenze.

Gmc

GMC IN BREVE

Tie Break Tennis 2 è:
- Semplice e intuitivo
- Vario
- Pieno di opzioni e riferimenti precisi

Tie Break Tennis 2 non è:
- innovativo o originale
- Dotato di una giocabilità profonda
- Dotato di una grande intelligenza Artificiale

■ Casa Hammer Tecnologies ■ Sviluppatore Hammer Sp. ■ Distributore Edicola ■ Telefono - ■ Prezzo 35.000 ■ Sistema Minimo P100, 16 MB di RAM, CD-ROM 2X, SVGA ■ Sistema Consigliato P200 MMX, 32 MB di RAM, CD-ROM 16X ■ Acceleratori Grafici - ■ Multigiocatore sulla stessa macchina ■ Internet www.hammert.com

IN ALTERNATIVA...

Roland Garros 99, Ago 99 8
Il miglior gioco di tennis. Con GMC di aprile 99 troviamo *Roland Garros 98*

Tennis Ace 98, Set 98, 8
Un ottimo esempio di come giocare a tennis su computer

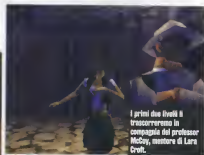
Tie Break Tennis 2 **è un gioco ricco di opzioni di ogni genere, ma la giocabilità sul campo risulta un po' carente e macchinosa. Grafica è purtroppo scadente.**

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

5

GENERE: AVVENTURA 3D

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Clamoroso! L'ultima rivelazione su miss Croft: Lara sta forse invecchiando?

I primi due livelli li trascorreremo in compagnia del professor McCoy, mentore di Lara Croft.

Come in ogni gioco della serie *Tomb Raider* anche qui avremo a che fare con molti amuleti dalle proprietà magiche, prima fra tutte quella di aprire le porte...

LA notizia è di quelle da prima pagina: Lara Croft, l'intrepida avventuriera protagonista della serie *Tomb Raider*, sta invecchiando. È chiaro, il fascino è sempre quello, il fisico mozzafiato, il viso bellissimo. Ma una piega di stanchezza sta velando il suo volto forse alla quarta battuta della sinfonia di *Tomb Raider* i veri intenditon possono perfino cogliere una stecca. Possibile? Pare proprio di sì. L'ultimo episodio di questa serie che possiamo tranquillamente definire storica – e non solo per aver lanciato un personaggio virtuale che si è fatto largo nello universo reale – ci ha lasciati con l'amaro in bocca. Questo non vuol certo dire che si tratti di un pessimo prodotto, anzi: sotto tanti punti di vista è il miglior *Tomb Raider* che abbiamo giocato. Difficile dire cosa manca a *The Last Revelation*. Il problema pare proprio questo: c'è tutto, ma non basta più per esaltarci, per incollarci al monitor ad affrontare l'avventura tutto d'un fiato, per farci ancora una volta gridare al capolavoro. In una parola: a emozionarci. Com'è potuto accadere, cosa ha rotto l'incantesimo, perché la magia è svanita? Cerchiamo di capirlo insieme...

> **"Sotto tanti punti di vista, è il miglior *Tomb Raider* che abbiamo giocato"**

Non crediamo che la serie *Tomb Raider* abbia bisogno di presentazioni: uno dei maggiori meriti di questa saga videoludica è stato proprio di riuscire a farsi conoscere anche dai non appassionati di videogiochi e, addirittura, avvicinare nuovi adepti al nostro hobby preferito.

Merito indiscutibile della protagonista, la bella Lara Croft, ma anche di trame ben congegnate, ambientazioni affascinanti e variegate, realizzazioni tecniche pressoché impeccabili. Il primo *Tomb Raider* è stato una pietra miliare della storia dei videogiochi, uno dei primi titoli a supportare e a sfruttare benissimo le schede acceleratrici 3D. Il secondo capitolo ci ha ulteriormente esaltati, il terzo ci è piaciuto tantissimo, anche se già un anno fa,

LARA IN RETE

La signorina Croft è una delle ragazze più apprezzate in rete. I siti Internet dedicati a lei e alle sue avventure davvero si sprecano. Facciamo allora una brevissima panoramica su quelli più noti. Cominciamo dal sito ufficiale del gioco: all'indirizzo http://www.tombraider.com possiamo trovare non solo informazioni dettagliate su tutti i giochi della serie, ma anche un po' di foto delle tre modelle che hanno impersonato Lara Croft negli ultimi tre anni (l'ultima fortunata è una certa Lara Weller). Inoltre, è possibile scaricare i livelli aggiuntivi per *Tomb Raider 1* e *2*. Non tutti sanno poi che esiste addirittura un giornale (digitale, ma pur sempre di giornale si tratta!) completamente dedicato a Lara. Si chiama "The Croft Times" e lo troviamo all'indirizzo http://www.cubeit.com/ctimes. È ovviamente un ottimo punto di riferimento per tutti gli appassionati della serie per avere le ultime notizie non solo sull'uscita di livelli aggiuntivi, trucchi e soluzioni, ma anche per sapere tutto su ogni aspetto del "marchio" Lara Croft: merchandising, libri, film...
L'ultima segnalazione riguarda un sito amatoriale, realizzato in forma non ufficiale da un privato, che vanta però una completezza e un'accuratezza che lo hanno reso uno dei più amati dagli appassionati. Stiamo parlando del "The Croft Loft", che troviamo all'indirizzo http://www.thecroftloft.tsx.org.

Tuffarsi in acqua è sempre un piacere, anche perché significa godersi uno degli effetti speciali più spettacolari implementati nel gioco.

Alcuni ambienti di gioco sono eccezionalmente affascinanti. Questo è un ottimo esempio della straordinaria abilità dei grafici della Core Design.

No Alpitour? Ahi!

quando è uscito, qualcuno ha cominciato a storcere il naso: troppe ambientazioni diverse, livelli molto complessi (e non lineari) e trama poco coinvolgente hanno lasciato parecchi dubbi a più d'uno. Gli sviluppatori della Core Design avevano allora dichiarato a chiare lettere che si sarebbero presi una pausa di riflessione, per preparare il quarto titolo nel migliore dei modi, rinverdendo i fasti della serie.

Hanno, in pratica, cercato di accontentare i detrattori di *Tomb Raider 3*: hanno realizzato livelli più corti e semplici, li hanno inseriti in un unico scenario – quello egiziano, già ampiamente esplorato nel primo *Tomb Raider* e nei livelli aggiuntivi di *Unfinished Business* – e in una trama che trae spunto dall'iniziazione archeologica di Lara. Hanno, cioè, strizzato ampiamente l'occhio ai titoli precedenti, cercando goffamente di sfruttarne gli elementi di fascino, senza aggiungere di nuovi.

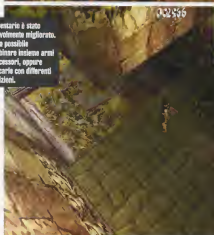
Hanno fatto ricorso all'autocitazione, al limite dell'autocelebrazione, peccando clamorosamente, se non di superbia, certamente di modestia. Una gaffe tremenda che in questo momento proprio non riusciamo a perdonargli.

Con una premessa di tal genere, è chiaramente difficile decantare i pregi di *The Last Revelation*, che pure – è innegabile – ci sono. A partire da una grafica sempre al passo coi tempi, sempre più accattivante, sempre più avvantaggiata dalle schede acceleratrici 3D.

L'illuminazione in tempo reale, ad esempio, è un vero spettacolo, ed è stata sfruttata non solo per rendere più affascinanti gli ambienti di gioco, ma anche per creare enigmi. Lara, poi, è stupenda: la sua figura è stata completamente ridisegnata, arricchita e "smussata", cosicché miss Croft appare – a dispetto della sensazione di gioco di cui abbiamo parlato – più in forma che mai. Dal punto di vista narrativo – ricordiamoci che è questo un aspetto fondamentale della serie – sono state inserite numerosissime sequenze d'intermezzo, anche all'interno dei livelli (e non solo all'inizio o alla fine); inoltre, Lara si trova spesso accompagnata da altri personaggi: il suo mentore, il professor McCoy, nel prologo che ci mette nei panni

MUOVERSI OGGI

Rispetto a *Tomb Raider 3*, non sono state incrementate molto le possibilità di azione della bella Lara: in pratica è semplicemente stato esteso il livello d'interazione con lo scenario di gioco. Lara può ora aprire alcune porte a cardine senza chiave, abbatterne altre con una spallata, spingere i portali più pesanti. In sostanza, ogni qualvolta vediamo una porta, meglio provare ad aprirla a mani nude prima di metterci a cercare una chiave. Novità anche per quanto concerne le arrampicate: Lara può ora aggirare gli angoli, proseguendo la scalata su un'altra superficie. Ma non è finita qui: capita talvolta di vedere delle leve non raggiungibili direttamente perché in alto, ma a portata di salto: beh, basta aggrapparcisi per attivarle. Tutto qui? No, quasi ci dimenticavamo: è anche possibile saltare e aggrapparsi a liane e pertiche, o per risalirle o per farle oscillare e raggiungere così con un balzo piattaforme prima fuori dalla nostra portata.

L'inventario è stato notevolmente migliorato. È ora possibile combinare insieme armi e accessori, oppure caricarle con differenti munizioni.

TOMB RAIDER STORY

The Last Revelation è il quarto episodio della serie *Tomb Raider*, per chi non conosce gli altri tre, ecco un breve riassunto delle precedenti avventure di Lara Croft.

Tomb Raider – Lara, reclutata da una misteriosa donna d'affari inglese, si lanciava alla ricerca dello Scion , un prezioso artefatto collegato alla leggenda di Atlantide. Proprio nel continente perduto si svolgeva il gran finale, che vedeva la nostra eroina alle prese con la vera identità della committente.
Un anno dopo Lara tornava sui suoi passi nei quattro livelli aggiuntivi di *Unfinished Business*, per completare un opera che solo apparentemente aveva concluso.
Tomb Raider II – Sottotitolato "Il pugnale di Xian", il secondo episodio metteva Lara in caccia di un misterioso artefatto cinese che conferiva al possessore addirittura la potenza di un dragone. Naturalmente queste doti lo rendevano piuttosto ambito, e quindi Lara si ritrovava a che fare con una strana setta con sede nella Venezia: un ottima scusa per fare un salto nella meravigliosa città lagunare. Sono recentemente usciti quattro livelli "extra" anche per questo titolo. *Tomb Raider III* – L'ultimo capitolo della serie, prima di *The Last Revelation*, era stato battezzato "Adventures of Lara Croft", forse a causa della varietà degli scenari in cui era ambientato: Lara si ritrovava a scorrazzare per mezzo mondo alla ricerca del segreto di una strana mutazione genetica. Gran finale nelle viscere dell'Antartide...

Il livello "ferroviario" è senz'altro uno dei più accattivanti di tutto il gioco. Ogni tanto un po' di lontananza dal buio delle tombe ci fa un gran bene!

della protagonista adolescente, o una guida egiziana nei primi livelli dell'avventura vera e propria, purtroppo, però, non c'è interazione con questi personaggi, che si limitano semplicemente a darci istruzioni o a indicarci il cammino da seguire.

Altra componente fondamentale di *Tomb Raider* è la giocabilità: apparentemente gli elementi di novità offerti da *The Last Revelation*, incentrati su una maggiore interazione con lo scenario di gioco, dovrebbero garantire notevoli progressi rispetto ai capitoli precedenti. In realtà, hanno aggiunto complessità laddove non se ne sentiva la necessità. Ad esempio è ora possibile combinare insieme gli oggetti dell'inventario e dell'equipaggiamento (montare un mirino laser su un'arma o mettere insieme diversi pezzi di un'unica chiave) e distruggere alcuni elementi degli ambienti, ma si tratta di cose un po' tirate per i capelli, che aggiungono veramente poco in termini di "spessore" di gioco o coinvolgimento. Un po' la stessa sensazione che danno le novità dei movimenti di Lara, che può ora arrampicarsi sulle pertiche, oscillare sulle corde alla Tarzan e arrampicarsi attorno agli angoli delle superfici scalabili: d'accordo, aumentano leggermente le possibilità di azione, ma non incrementano certo la giocabilità. Anzi, dominare le liane è abbastanza complicato, e certi passaggi sono veramente difficili.

Tutto il gioco, in realtà, sembra piuttosto difficile per compensare la linearità e relativa brevità dei livelli, gli sviluppatori avranno pensato bene di complicarci la vita con enigmi un po' astrusi e sequenze di abilità nel controllo della protagonista veramente impegnative. Un'altra scelta di design che ci lascia davvero perplessi.

In definitiva, dunque, la nostra impressione è che si sia voluto sfruttare fino in fondo la classica gallina dalle uova d'oro: massimo risultato (vendite natalizie assicurate) col minimo sforzo (nessuna reale innovazione). Quello che ci fa più arrabbiare è che si vede chiaramente, da alcuni particolari, quanto poco sia stato curato questo prodotto: ad esempio i difetti grafici dei titoli precedenti sono rimasti immutati, come pure il modello di guida dei mezzi proposti è identico; solo che guidare una jeep nel deserto è abbastanza diverso che scorrazzare con un quad sulle montagne tibetane.

Insomma, *Tomb Raider. The Last Revelation* è bello, anzi bellissimo, ma che delusione!

Gmc

"Gli effetti luminosi in tempo reale sono un vero spettacolo"

GMC IN BREVE

Tomb Raider IV è
- molto impegnativo anche per i fan della serie
- longevo: livelli più corti, ma molto numerosi
- il solito *Tomb Raider* con novità poco significative

Tomb Raider IV non è
- innovativo: al quarto episodio si poteva pretenderlo
- entusiasmante come i titoli precedenti
- vario, poiché c'è un'unica ambientazione

■ Casa Eidos Interactive ■ Sviluppatore Core Design ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo Pentium 233 16 MB RAM ■ Sistema Consigliato Pentium II 266, 32 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.tombraider.com

IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider 3, Gen 99 9
Probabilmente il miglior titolo della serie. Lungo, complesso, vario, affascinante.

Indiana Jones, Nat 99 8
L'archeologo più famoso del mondo "interpreta" un gioco 3D. Finalmente!

Dispiace davvero doverlo dire, ma *The Last Revelation* è la solita gustosa, succulenta, appetibile minestra. Niente di più, niente di meno...

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: SPORTIVO

NHL CHAMPIONSHIP 2000

La FOX Interactive ci propone l'ennesima incarnazione videoludica di questa realtà tipicamente americana.

La grafica è molto dettagliata. Le divise sono identiche a quelle originali, e gli amanti dell'hockey potranno apprezzare anche i minimi particolari.

Le partite sono presentate in maniera davvero spettacolare, riuscendo a introdurre perfettamente nel clima da gara che si genera nei palazzetti.

ALTRI GIOCHI SULL'HOCKEY

In effetti, non si può dire di aver giocato l'hockey su computer senza aver provato il mitico *NHL 2000* della Electronic Arts. Si tratta semplicemente della miglior simulazione di questo sport per PC: forse non sarà un caso che i programmatori siano Vancouver, dato che il Canada è la vera patria di questo gioco!

SEBBENE non sia molto popolare nel Bel Paese, l'hockey è uno degli sport più gettonati nel mondo dei videogiochi. Questo è dovuto essenzialmente al fatto che le regole e le modalità di gioco di questo sport sembrano fatte apposta per trarne una conversione videoludica. Azione frenetica, colpi proibiti e spettacolarità elevatissima sono il pane quotidiano per tutti gli appassionati di hockey.

NHL Championship 2000, della FOX Interactive, è un titolo con un'impostazione molto "americana", che punta soprattutto su una grande spettacolarità e una grande fedeltà alle reali statistiche dei giocatori. Ci sono tutte le squadre della NHL americana (la lega che comprende le maggiori squadre Statunitensi e Canadesi) oltre alle principali nazionali. I giocatori, naturalmente, sono quelli reali, ognuno accompagnato dalla sua bella scheda di descrizione con tonnellate di dati tecnici. Le divise delle squadre sono veramente dettagliate. Ogni team ha a disposizione almeno due tipi di maglia, che si possono selezionare liberamente prima di ogni partita.

I match sono altamente spettacolari, a partire dalla presentazione che mostra l'arena di gioco avvolta nel buio con dei fasci di luce che roteano nell'aria mentre i giocatori fanno il loro ingresso in campo. Il tutto ha un'impostazione molto televisiva, grazie a una grafica di ottimo livello e a un sonoro azzeccato. Le musiche che accompagnano lo svolgimento delle varie azioni, specialmente gli ingaggi, sono molto appropriate e di sicuro effetto. Inoltre, se possediamo un impianto audio all'altezza potremmo apprezzare appieno gli effetti stereofonici del gioco, che riescono a ricreare l'atmosfera caratteristica delle partite di hockey.

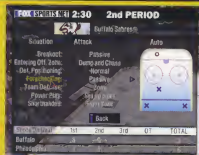
> **"NHL Championship 2000 è un titolo che punta su una grande spettacolarità"**

I guai di *NHL Championship 2000* comunicano però al momento di giocare. La prima partita, per noi, è stata un vero incubo. Il gioco, infatti, permette di fare tantissime cose, ma questo va a notevole discapito della semplicità. Molti tasti hanno più funzioni a seconda del numero di volte che li si preme o delle situazioni in cui ci si trova. Quindi nelle prime partite è abbastanza difficile orientarsi. Una volta presa confidenza coi controlli, comunque, ci si rende conto di alcuni limiti di questo titolo. Ad esempio, gli sviluppatori hanno enfatizzato eccessivamente i contatti fisici, rendendo possibile "randellare" il proprio avversario per tutta la partita rimanendo sostanzialmente impuniti. Se inizialmente questa cosa possa anche risultare divertente, alla lunga non riuscire a tirare o a effettuare un passaggio perché abbiamo un avversario che continua a riempirci di mazzate ottiene solo il risultato di essere frustrante.

Le azioni di gioco, poi, si sviluppano in maniera poco convincente, trasformandosi il più delle volte in ammucchiate contro la balaustra o nelle vicinanze delle porta.

Segnare è veramente difficilissimo anche ai livelli più bassi. È chiaro che un gioco in cui si segna sempre alla lunga diventa noioso, ma sicuramente un titolo in cui per fare gol bisogna fare i salti mortali dura anche meno. Una delle cose positive di *NHL Championship 2000*, invece, è che abbiamo la possibilità di eliminare alcune regole dell'hockey rendendo le partite molto più snelle, anche perché la FOX per aumentare l'impatto televisivo

CHE FACCIAMO, COACH?

L'hockey è uno sport molto complesso per i profani, che però si basa su dei concetti di gioco abbastanza semplici. Esistono delle tattiche standard a cui affidarsi nelle varie situazioni di gioco alle quali tutti gli allenatori del mondo fanno riferimento. In *NHL Championship 2000* attraverso un semplice menù è possibile "istruire" la propria squadra sul modo di comportarsi a seconda di come si stia svolgendo l'azione. È un'opzione che sarà utile soprattutto agli esperti, ma che lentamente cominceranno ad utilizzare anche tutti coloro che si addentreranno nel gioco.

Tra le squadre disponibili c'è anche l'Italia, che come si vede dispone di un logo a centro campo tutto suo. Non è che sia molto forte però...

Il sistema di controllo è un po' ostico. Peccato...

Dopo che si segna un gol (ma che fatica!) si può godere di immagini di replay spettacolari, come è nello stile del gioco.

ha messo in ogni piccola interruzione statistiche, biografie dei giocatori, trucchi per giocare meglio e così via. Nonostante tutti questi difetti,

> **"Le azioni di gioco si trasformano il più delle volte in risse"**

comunque, *NHL Championship 2000* non è un titolo disastroso. Le statistiche sono molto complete, la grafica è degna di un titolo di grande livello, la spettacolarità è garantita da frizzi, lazzi e ghirigori vari. Se poi ci si mette d'impegno si riesce a giocare decentemente. Però, sostanzialmente, non porta niente di nuovo in questo genere di giochi e complessivamente è inferiore ai titoli leader di questa categoria. In conclusione, quindi, se l'hockey ci fa impazzire diamogli pure un'occhiata, perché potrebbe piacerci, altrimenti è meglio puntare su qualcosa di più immediato e di migliore qualità.

Gmc

CAMBI & SCAMBI

Se i giocatori di *NHL Championship 2000* non dovessero soddisfarci non c'è alcun problema. Per ovviare alla eventuale incompletezza delle statistiche, il gioco permette di scambiare i giocatori tra le varie squadre, modificare i valori di quelli esistenti se non fossero secondo noi adatti e persino di creare nuovi atleti. Se abbiamo sempre sognato di essere stelle della NHL, adesso è il momento per farlo...

Choose Teams / Game Type / Game Settings / Rosters / Statistics / Files / Language / Credits / Exit Game / Play

BUFFALO Sabres® — AT — PHILADELPHIA Flyers®

GMC IN BREVE

NHL 2000 è:
- Zeppo di musiche azzeccate
- Aggiornato alla stagione in corso
- Molto spettacolare

NHL 2000 non è:
- Immediato da giocare
- Un gioco per signorine
- Un titolo dove è facile andare in gol

■ Casa Activision ■ Sviluppatore Fox Interactive ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 32 MB di RAM ■ Sistema Consigliato PII 300 MHz, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, modem ■ Internet www.activision.com

IN ALTERNATIVA...

NHL 2000, Dic 99, 8 — Il gioco migliore a nostra disposizione, una gioia da giocare!

Actua Ice Hockey 2, Lug 99, 7 — Un buon gioco che piacerà agli appassionati.

Molto spettacolare, ma difficile da giocare per limiti del sistema di controllo. Consigliato ai veri appassionati di questo sport!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	9	LONGEVITÀ	5

6

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

FLIGHT SIMULATOR 2000

I cieli del nuovo secolo non hanno frontiere con l'ultima incarnazione del simulatore di volo.

NEL CD

Potremo dare vita al traffico aereo di *Flight Simulator 2000* grazie al programma shareware *FS Traffic* della LAGO, contenuto nel nostro CD con tanto di manuale in italiano. Il periodo di prova del programma è di 30 minuti.

Un tour guidato per i monumenti di Parigi è il minimo che ci si possa concedere con *FS 2000*.

(Sinistra) Per sorvolare le città al massimo del dettaglio dovremo disporre di un computer molto veloce.

E' arrivato il 2000. O meglio, è arrivato *Flight Simulator 2000* e non poteva essere diversamente, visto che ogni passo avanti nella storia del nostro hobby preferito è stato scandito da un rappresentante di questa gloriosa serie!

Si apre il nuovo secolo e il gioco che è sinonimo di simulazione di volo è lì che ci attende, con un bagaglio di esperienza che risale a tempi anteriori al sistema operativo MS DOS, pronto per schiuderci le porte di una delle passioni più antiche e nobili dell'uomo. Con *Flight Simulator 2000*, infatti, potremo essenzialmente fare una cosa sola: volare.

Lasciamo da parte nemici imbattibili e armi intelligenti, ma spalanchiamo gli occhi perché i cieli di tutto il mondo saranno il nostro parco giochi personale. Il compito è ambizioso e per affrontarlo la Microsoft ha deciso di diversificare la nuova versione di *Flight Simulator*, così da poter soddisfare il maggior numero di giocatori possibile. Da una parte, quindi, avremo *Flight Simulator 2000*, adatto per chiunque non abbia mai provato il volo virtuale e voglia cominciare a farlo nel migliore dei modi; dall'altra *Flight Simulator 2000 Professional Edition*, destinato a tutti gli appassionati che hanno visto alternarsi sugli schermi dei loro computer le varie versioni del simulatore, o a quelli che un brevetto di volo ce l'hanno davvero e vogliono solo "giocare" con il computer.

Gli acquirenti della *Professional Edition*, tutta in inglese e al prezzo di 149.000 Lire, disporranno di due velivoli in più e di sei città aggiuntive rispetto al programma base, inoltre avranno la possibilità di creare nuovi aerei e pannelli degli strumenti personalizzati. La versione "standard", invece, è completamente tradotta in italiano, costa 129.000 Lire e si pregia comunque di tutte le innovazioni apportate dall'edizione '98. Il numero degli aeroporti è aumentato da 3000 a ben 20.000, sparsi per tutto il mondo. Anche il già nutrito hangar del simulatore è stato ampliato. Potremo sederci nell'abitacolo dell'aereo degli assi della prima guerra mondiale, il Sopwith Camel, oppure decollare con il classico Cessna, lanciarci in acrobazie al limite della tolleranza con l'Extra 300, concederci un'ora di pace cullati dal vento sull'aliante Schweizer SGS 2-32, gustarci il lusso di un jet privato a bordo del Learjet 45 o imparare a pilotare uno dei più versatili elicotteri al mondo, il Bell 206B Jet Ranger

"I cieli di tutto il mondo saranno il nostro parco giochi personale"

SEI DIFFERENZE NON DA POCO

Tra l'edizione standard e quella *"Professional"* di *Flight Simulator 2000* corrono alcune importanti differenze. Microsoft ha deciso, infatti, di non tradurre dall'inglese la versione per i piloti virtuali esperti e di inserirvi alcuni elementi in più. Tra questi, altre sei città riprodotte nei dettagli salienti.

Boston: Un tè nella città del famoso "Tea party" e poi un giro sullo stadio di Fenway Park a vedere il baseball.

Washington D.C.: Dai cieli della capitale degli Stati Uniti potremo osservare il Pentagono, il Campidoglio e l'immancabile Casa Bianca.

Seattle: Nella città del grunge sono presenti il futuristico Space Needle e lo spettacolare colpo d'occhio sul monte Rainier.

Berlino: Dal cielo sopra Berlino potremo contemplare l'enorme porta di Brandeburgo e la famosissima Alexanderplatz.

Roma: Nella Città Eterna sorvoleremo il Colosseo, Castel Sant'angelo e la mistica Piazza S.Pietro. E senza problemi di traffico!

Tokyo: Nella gigantesca capitale giapponese sorvoleremo il Palazzo imperiale, la Tokyo Tower e Akihabara, la città elettrica.

Se, invece, il nostro sogno nel cassetto è quello di condurre lungo una rotta transoceanica un gigante da 180 tonnellate, non ci resta che provare il Boeing 737-400 oppure i due nuovi fuoriclasse dell'aeronautica civile: il Concorde e il Boeing 777-300.

Non bastano, però, tanti aerei per rendere grande il signore dei simulatori. L'anima del volo è il desiderio di libertà dai vincoli del quotidiano e *Flight Simulator 2000* ci offre su un piatto d'argento, e a un costo contenuto, la possibilità di assaporare questa emozione nella sua forma più completa. Basteranno pochi minuti, necessari alla configurazione del gioco, per comparire sulla pista dell'aeroporto Meigs Field di Chicago, pronti al nostro primo volo. Stacchiamo il carrello da terra e il gioco sarà fatto. Da quel momento, potremo decidere con quale approccio far crescere la nostra passione per l'aria in assoluta libertà. Mettere alla prova la nostra abilità nelle situazioni più pericolose, girare il mondo a bordo del nostro velivolo preferito, ricreare alla perfezione le condizioni climatiche di una giornata particolare e vederla scorrere da 2000 metri da terra, sono solo alcune delle chiavi che ci possono spalancare le porte un mondo molto più vasto.

Con *Flight Simulator 2000* avremo a nostra disposizione un costoso sistema di navigazione satellitare GPS: col tempo riusciremo a creare dei piani di volo che non avranno nulla da invidiare a quelli dei veri piloti e potremo intervenire liberamente su ogni aspetto della situazione di gioco, stratificando gli accumuli nuvolosi, decidendo la velocità del vento, la turbolenza e la temperatura esterna. Disporremo persino di un servizio online, che ci permetterà di scaricare dal sito Internet di Microsoft Gaming Zone la situazione meteorologica in tempo reale. In ogni momento, saremo in grado di accedere alla mappa di volo (finalmente i culton del simulatore la troveranno all'altezza delle proprie aspettative) e alle checklist (le liste che descrivono passo per passo le procedure da seguire in determinate operazioni, come il decollo, la crociera o l'atterraggio) di ogni velivolo. Volendo, potremo persino percorrere una rotta attenendoci alle regole del volo

"Stacchiamo il carrello da terra e il gioco sarà fatto"

Scegliamo l'aereo più adatto al nostro stile.

Le ali del biplano Sopwith sono spettacolari.

MEZZ'ORA DI DIFFERENZA

Uno dei più grandi pregi della serie di *Flight Simulator* consiste nell'essere un simulatore in grado di supportare espansioni a non finire. La comunità degli appassionati di volo simulato ha popolato i siti Internet dedicati a *Flight Simulator* di velivoli e ricostruzioni di particolari zone geografiche del

mondo, e gli sviluppatori paralleli hanno proposto molte espansioni ben realizzate. In questo campo, l'italiana LAGO spicca nel panorama per la qualità dei suoi prodotti. Il primo add-on per *Flight Simulator 2000* (ma funziona anche col '98) è proprio di questa casa di sviluppo a distribuzione, si chiama *FS Traffic* a rende ancora più realistico il traffico aereo sulle piste dal gioco. A novità si aggiunge novità, visto che *FS Traffic* è un programma shareware. Dopo averne provato la potenzialità per 30 minuti potremo decidere se acquistarlo via Internet al prezzo di 39.000 Lire. L'indirizzo è www.lagoonline.com.

(Destra) Niente di meglio di un biplano per sorvolare la baia di Los Angeles.

DUE PIÙ DUE NUOVI AEREI

Nell'hangar di *Flight Simulator 2000* troveremo dei nuovi aeroplani da pilotare. Nella versione standard potremo sederci nella cabina del supersonico Concorde della British Airway e pilotare il favoloso Boeing 777-300. A questi, la versione "*Professional*" aggiunge il velocissimo Mooney Bravo, un velivolo per chi ama volare alto sia per quota che per velocità e il King Air 350, il bimotore dei ricchi uomini d'affari per eccellenza.

"I requisiti per giocare senza rallentamenti sono esosi"

strumentale (in gergo IFR), seguendo i radiofari omnidirezionali (VOR) e concludendo il volo con un atterraggio a visibilità ridotta. Ben due degli aerei in dotazione possiedono uno speciale pannello dedicato a questa peculiare esperienza di volo.

Se tutto questo non ci interessa particolarmente, o se invece non abbiamo molto tempo a disposizione, non dovremo fare altro che scegliere un aereo, magari il vecchio biplano, decidere che zona del mondo sorvolare, ad esempio una calda spiaggia caraibica, rullare sulla pista e librarci nell'aria. Anche semplicemente guardandoci intorno avremo modo di essere rapiti dal gioco, seguendo una strada per vedere dove ci condurrà, oppure lanciandoci in una virata stretta per tentare un passaggio radente sugli Champs Elysées a Parigi.

L'aspetto grafico di *Flight Simulator 2000* è, infatti, uno degli elementi più innovativi rispetto alle versioni precedenti del simulatore, ma non speriamo che tanta meraviglia non abbia un prezzo. I requisiti per giocare senza drammatici rallentamenti sono decisamente esosi e alcune pecche risultano evidenti, soprattutto nel passaggio tra una visuale e l'altra e all'interno di alcuni scenari "densi" di particolari. In alcune zone del mondo poi (nel Nord Italia per esempio), alcuni grossi punti di riferimento, come i laghi o le grandi arterie autostradali, sono rappresentati in maniera un po' approssimativa. Altri problemi si riscontrano nelle luci di bordo degli aerei, come le cadenze ridicole nell'intermittenza del faro stroboscopico e l'inutilità di quello notturno. Questi dettagli, però, possono essere corretti in tempi relativamente brevi, grazie alla struttura "aperta" del programma, un vantaggio che ha permesso il proliferare di aerei e scenari per la versione '98. Tutto questo patrimonio di particolari aggiuntivi, non andrà completamente perduto e i giocatori più forniti potranno, ammesso che ne valga ancora la pena viste le differenze grafiche, adattarli con un po' di impegno al mondo di *Flight Simulator 2000*.

Un ultimo aspetto che va menzionato è quello della scuola di volo. Per chi ama fare le cose sul serio, infatti, *Flight Simulator 2000* offre la possibilità di acquisire delle solide basi teoriche sull'arte di volare. Potremo quindi frequentare un corso di pilotaggio virtuale tenuto da un famoso istruttore, suddiviso in vari "brevetti" e al termine del quale otterremo una vera e propria certificazione di pilota privato. È vero che questa qualifica avrà validità solamente all'interno di *Flight Simulator*, ma sarà come dire: "non proviamoci lontano dalla scrivania di casa, potremmo riuscirci.."

Gmc

GMC IN BREVE

FS2000 è:
- Il Re dei simulatori di volo
- L'ideale per imparare a volare
- Disponibile in due versioni

FS2000 non è:
- Un simulatore da battaglia
- Adatto a sistemi attempati
- Un gioco nato ieri

Acrobazie d'altri tempi tra i grattacieli di N.Y.

Non manca qualche neo, ma *FS 2000* ha classe da vendere.

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 149.000 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, scheda 3D, 370 MB su disco ■ Sistema Consigliato P III 500, 128 MB RAM, 1,5 GB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN, Internet, modem ■ Internet www.microsoft.com

IN ALTERNATIVA...

Fly!, Nov 99, 7
Un simulatore professionale. Curato nei dettagli ma graficamente poco appagante

Combat Simulator, Dic 98, 7
Flight Simulator va in guerra. Un po' meno realistico, ma carico d'azione

***Flight Simulator* ha migliorato sé stesso. Ciò che desideriamo da un simulatore di volo è a portata di mano, processore permettendo.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

GENERE: STRATEGIA

GORKY 17

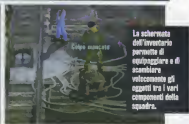
Strategia a turni e mutazioni genetiche... che volere di più?

La schermata dell'inventario permette di equipaggiare e di scambiare velocemente gli oggetti tra i vari componenti della squadra.

QUANDO si pensa a un gioco strategico a turni per computer, generalmente vengono in mente manuali voluminosi e mappe esagonali; con migliaia di pedine che rappresentano le truppe e un complesso sistema di regole basate su meccanismi molto complicati.

Questa è la ragione per cui molti giocatori su computer, in presenza del termine "gioco a turni" vengono percorsi da brividi e si allontanano il più possibile dal prodotto in questione. In realtà, esistono giochi basati su questo sistema che nulla hanno a che vedere con l'esempio sopra citato, se non il fatto di utilizzare un'alternanza di mosse tra due giocatori umani o tra un giocatore e il computer. Senza scomodare i mostri sacri del sistema a turni, primo fra tutti *Civilization*, un ottimo esempio è dato dall'eccellente *Incubation*, non recentissimo - ma sempre ottimo - titolo della Blue Byte, oppure possiamo citare i combattimenti di *Final Fantasy VII*. *Gorky 17* ha parecchi punti di contatto con questi due giochi, ma i programmatori della Metropolis Software hanno portato il concetto un po' più in là, aggiungendo al gioco elementi tratti dalle avventure e dai giochi di ruolo.

Come sono riusciti a farlo? In modo molto semplice, ma andiamo con ordine. L'ottimo filmato introduttivo ci introduce nel mondo di *Gorky 17*, nome del laboratorio di sperimentazione genetica da dove i guai sono cominciati.

Qualcosa è andato storto e la città è in balia di mostruosità deformi che fanno scempio della popolazione. La prima squadra militare mandata sul luogo per una ricognizione non ha fatto ritorno, ma a capo della seconda squadra c'è Cole Sullivan e i suoi due compagni Owicz e Trantigne. Si tratta di una forza multinazionale - per una volta godiamoci anche noi europei un

"Le sezioni di combattimento e di avventura sono bilanciate tra loro"

minimo di protagonismo a spese dei tradizionali eroi a stelle e strisce! Una volta sul posto prenderemo il controllo del terzetto guidandolo per mezzo del mouse ed esploreremo con circospezione il territorio circostante. Fin qui tutto avviene in tempo reale, ma in presenza di determinate locazioni verremo trasportati in una schermata che visualizza l'azione più da vicino: e qui faremo conoscenza con il sistema a turni e... con i nemici. Tutto avviene come in una partita a scacchi, ma naturalmente ci sono le armi e l'azione è decisamente più spettacolare.

TRE OTTIMI GIOCHI IN UNO

GdR: Una tabella in tipico stile "Gioco di Ruolo". I dati del personaggio si aggiorneranno in base all'esperienza accumulata nel corso del gioco. con la possibilità di aumentare determinate caratteristiche piuttosto che altre e creare casi un personaggio personalizzato.

COMBATTIMENTO: Il cuore del gioco. I combattenti si muovono come farebbero i pezzi su una scacchiera. Linea di vista, gittata delle armi, abilità e posizione saranno fondamentali, così come un buon acume tattico da applicare ai movimenti che faremo compiere ai nostri soldati.

AVVENTURA: Per quanto in misura limitata, il gioco contiene anche elementi di avventura sottoforma di oggetti che ritroveremo e che dovremo utilizzare in determinate locazioni. Niente a che vedere con i complessi enigmi delle avventure vere e proprie, ma comunque interessanti.

In alcuni casi è possibile scatenare un vero e proprio inferno di fiamme sulle creature ostili. Alcune armi, in particolare il napalm, lo permettono.

Ogni arma ha peculiarità proprie e ogni soldato ha caratteristiche personali. Queste riguardano la mira, la fortuna, le reazioni e altre caratteristiche tipiche dei Giochi di Ruolo. Combattendo, faremo accumulare esperienza ai nostri uomini e li faremo salire di livello ottenendo dei punti che potremo spendere liberamente per incrementare le loro prestazioni. I soldati miglioreranno anche autonomamente; per esempio: se uno di loro utilizzerà spesso il lanciafiamme, diventerà più abile nell'uso di quell'arma. Per ciò che riguarda i nemici abbiamo a che fare con mutazioni genetiche che ricordano in qualche modo quelle che popolavano Raccoon City in *Resident Evil*, con la differenza che questi sono ancora più brutti e più cattivi. Da principio se ne incontreranno pochi, ma procedendo nel gioco ci troveremo spesso a fronteggiare una decina di organismi repellenti che ci attaccheranno nelle maniere più diverse, alcuni combatteranno esclusivamente in corpo a corpo, altri utilizzeranno armi a lungo raggio.

Per contrastare quest'orda di follia avremo a disposizione un vasto arsenale di armi da fuoco comprendenti, oltre ai normali fucili e pistole, anche aggeggi più esotici come armi al napalm o granate speciali, ognuno dei quali avrà vantaggi e svantaggi. Il lanciafiamme, tanto per dirne una, è devastante a corto raggio, ma è inutile alla lunga distanza e necessita di tre turni per la ricarica. Le battaglie, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, si risolvono piuttosto velocemente e spesso l'azione è così intensa che non ci si rende nemmeno conto di star giocando con il sistema a turni. Una volta terminato lo scontro, il gioco ci fornirà un riassunto dell'operato dei nostri uomini e ci comunicherà in dettaglio quanta esperienza hanno accumulato, dopodiché torneremo alla visuale di partenza e continueremo l'avventura in tempo reale.

Il termine "Avventura" non è usato a caso, in quanto per procedere nel gioco dovremo interagire con altri personaggi e, in secondo luogo, reperire oggetti che potremo poi immagazzinare nell'inventario e usare in seguito.

"Non ci si rende nemmeno conto di star giocando con il sistema a turni"

A volte troveremo semplici note o diari contenenti informazioni che avranno a che fare con la trama, più spesso si tratterà di particolari oggetti che serviranno, opportunamente utilizzati, ad aprirci la strada verso nuove zone della città. Tutti questi elementi, messi insieme, formano un cocktail molto piacevole e le sezioni di combattimento e di avventura sono ben bilanciate tra loro, regalando al titolo quella varietà di situazioni che invoglia ad andare avanti per "vedere cosa c'è dopo". Le note positive continuano se ci si sofferma sul sonoro, dialoghi in italiano e buone musiche di sottofondo, e sulla grafica che, pur non facendo gridare al miracolo, si rivela piacevole grazie a un buon uso delle ombre e

La mantide gigante è uno dei più temibili mostri presenti nel gioco. Con 200 punti armatura a sua disposizione, eliminarla non sarà uno scherzo.

UOMINI DI MONDO

Il comandante della squadra è un tipo molto deciso e ama trattare i sottoposti piuttosto rudemente. Nonostante ciò, le sue capacità non sono da mettere in discussione.

Il forzuto polacco della compagnia è anche colui che si sobbarca il lavoro duro. Il suo motto è: "prima sparare, poi controllare di che si tratta". Un elemento fidato.

Cole Sulliva
LIV: 5

Dal viso ligneo e dal carattere permaloso, questo francese si dimostrerà assai risoluto negli scontri e non disdegnerà il corpo a corpo in caso di bisogno.

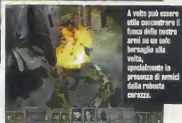
Wasilij Dobrovsk
LIV: 1

È uno dei personaggi che si aggiungeranno al nostro gruppo nel corso dell'avventura. In possesso di utili informazioni, è anche un discreto combattente.

INCUBAZIONE A TURNI

In *Incubation* un pugno di marine spaziali affronta orde di alieni per consentire ai coloni di abbandonare il pianeta. Un bellissimo gioco a turni con una grafica molto dettagliata che è ancora possibile trovare insieme a un data disk di missioni aggiuntive dal titolo *The Wilderness Missions*. L'equivalente da tavolo è *Space Hulk*, basato sulle miniature della Games Workshop, che è anche stato trasposto su computer dalla Electronic Arts qualche anno fa e che ha avuto un seguito dal titolo *Vengeance of the Blood Angels*.

Al termine di ogni combattimento, un'apposita schermata riassumerà le prestazioni dei nostri uomini e ci mostrerà l'aumento della loro esperienza.

A volte può essere utile concentrare il fuoco delle nostre armi su un solo bersaglio alla volta, specialmente in presenza di nemici dalla robusta corazza.

"La linea di vista è a volte discutibile"

degli effetti di luce. C'è inoltre da segnalare come *Gorky 17* riesca a girare decentemente anche su macchine di fascia medio bassa come un Pentium 200 equipaggiato con 32 MB di RAM, pur dando il meglio di sé in termini di fluidità su macchine più potenti; un aspetto certamente importante, considerando che in circolazione ci sono titoli dalla grafica ben più modesta che sfoggiano pretese altissime in termini di equipaggiamento. Alcuni aspetti del gioco appaiono poi veramente curati; basta pensare ai danni inferti da ogni singola arma in base al bersaglio contro il quale facciamo fuoco.

Alcune creature, per esempio, sono immuni alle fiamme e, generalmente, l'effetto di armi che usano il fuoco tenderà a svanire nel corso dei turni

Per contro abbiamo alcuni aspetti che lasciano un po' perplessi: la linea di vista è a volte discutibile. Ogni arma ha un raggio d'azione differente e a volte è lecito aspettarsi delle limitazioni, ma non si comprende la ragione per cui una pistola possa sparare in orizzontale e in verticale, ma non in diagonale. In questo modo può capitare, e di fatto capita spesso, che un nostro soldato si trovi a un passo da una creatura nemica e che non possa colpirla.

In altre occasioni c'è poi la sensazione che i programmatori abbiano voluto renderci le cose difficili a bella posta, facendoci trovare armi a profusione e pochissime munizioni, con in più la difficoltà di trovarsi a volte ad affrontare due scontri in rapida successione. La conseguenza è che spesso i nemici ci tireranno contro tutto il possibile sotto forma di proiettili organici, attacchi ravvicinati a base di artigli, morsi o spruzzi di acido, mentre noi avremo a disposizione una decina di colpi di pistola e qualche granata avanzata dai combattimenti precedenti. Una difficoltà supplementare è inoltre data dal fatto che tutti gli uomini sotto il nostro controllo sono ritenuti indispensabili ai fini del completamento del gioco, e quindi perdere anche un solo soldato significa perdere la missione in corso. Nonostante queste piccole pecche, comunque, *Gorky 17* è un titolo che merita la nostra attenzione sia per la notevole profondità dei combattimenti tattici, sia per la grafica decisamente intrigante, per non parlare della soddisfazione che si prova quando si riesce a completare una missione.

Probabilmente non sarà il gioco dell'anno, ma certamente si merita un posto tra i giochi di strategia a turni più divertenti e ben congegnati degli ultimi tempi.

Gmc

GMC IN BREVE

Gorky 17 è:
- Vario
- Veloce, nonostante i turni
- Semplice da imparare

Gorky 17 non è:
- Pieno di munizioni
- Un clone di *Quake*
- Il titolo della versione USA (che sarà *Odium*)

■ Casa Topware Interactive ■ Sviluppatore Metropolis ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P200 MHz, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 233 MHz, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.gorky17.com

Un mix riuscito di un'avventura con un sistema a turni che riesce dove molti hanno fallito. Imperdibile per tutti gli appassionati di giochi di ruolo.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

Incubation Nov 97 7 — Un ottimo esempio di come rendere un gioco a turni divertente da giocare

Final Fantasy VII Ago 98, 9 — Il miglior gioco di ruolo in stile "nipponico Almeno, fino a *Final Fantasy VIII*

GENERE: STRATEGIA 3D

LEGO ROCK RAIDERS

Mattoncini a go-go in un gioco di strategia in tempo reale sotterraneo e divertentissimo!

Dovremo costruire delle basi a prova di "bomba"!

Pur essendo un gioco per i più piccoli, non è noioso neanche per gli altri giocatori.

LA nuova serie di kit spaziali e d'avventura della Lego ha avuto evidentemente molto successo, dato che la famosa casa di giocattoli di costruzioni, grazie alla sua sezione informatica, la Lego Media, ha deciso di creare una serie di videogiochi ispirati ai suoi mitici mattoncini.

Dopo *Lego Racers*, è arrivato nei negozi *Rock Raiders*, e gli amanti dei giochi di strategia in tempo reale, come *Total Annihilation*, non potranno fare a meno di sentirsi a casa propria, dato che i punti di contatto con titoli di questo tipo sono effettivamente molti.

La nostra astronave, un cargo minerario, finisce in un buco nero e viene trasportato in una misteriosa galassia. Non abbiamo certo molte possibilità di ritornare a casa, a meno di non trovare una fonte energetica tanto potente da permetterci di affrontare il lungo viaggio. Grazie al cielo, ci imbattiamo quasi subito in un pianeta il cui interno è ricco di gallerie e caverne, contenenti minerali preziosi e cristalli energetici che possono dare potenza a tutti i nostri complicati macchinari. Come cadetto "Rock Raider", il nostro compito sarà quello di affrontare una serie innumerevole di missioni di livelli di difficoltà differenti per stabilire delle basi operative nel sottosuolo del pianeta.

"La varietà delle missioni rende *Rock Raiders* molto coinvolgente"

A nostra disposizione avremo una serie variabile di "minifig" (termine tecnico con cui gli appassionati di Lego chiamano gli "omini") che possono compiere una vasta gamma di azioni. Partendo da una struttura base e teletrasportando un certo numero di operai, potremo recuperare minerali e cristalli per la creazione di strutture sempre più complesse. La centrale energetica darà potenza a tutte le nostre strutture necessarie, il centro di teletrasporto ci permetterà di richiamare nel sottosuolo mezzi leggeri e agili, il centro geologico ci consentirà di addestrare i nostri Rock Raiders per far fronte ai diversi tipi di rocce e terreni, e via di questo passo.

Il genere e il modo in cui è stato realizzato il gioco non sono certo particolarmente innovativi o originali, ma la varietà delle missioni, delle situazioni da affrontare (mostri di diverso tipo, lava che corrode il terreno, laghi sotterranei, e via di questo passo) e delle unità a nostra disposizione lo rende molto coinvolgente.

Va detto, inoltre, che il sistema di controllo semplicissimo e intuitivo, le missioni d'addestramento, il fatto che sia completamente tradotto in italiano e la natura stessa dei famosi mattoncini, fanno sì che sia abbordabile e godibile da qualunque giocatore, esperto o inesperto, grandicello o più giovane.

Gmc

La base ha un aspetto ovviamente "cubettoso".

SOLO PER I PIU' PICCOLI

Rock Raiders è solo per i giocatori in tenera età? Assolutamente no, anzi! Questo gioco, nonostante l'impostazione ovviamente "soprattutto per bambini", si è dimostrato un gioco in grado di impegnare a fondo anche giocatori un po' più smaliziati. Diamogli quindi un'occhiata, potrebbe interessare tutti!

GMC IN BREVE

Rock Raiders è:
- Immediato e semplice
- Divertente
- Graficamente ben realizzato

Rock Raiders non è:
- Solo per i più piccoli
- Particolarmente innovativo
- Molto "d'azione"

■ Casa Lego Media ■ Sviluppatore Data Design ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 32 MB di RAM, CD-ROM 4X ■ Sistema Consigliato P300 64 MB di RAM, CD-ROM 16X ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.lego.com

Un gioco non originale ma semplice e divertentissimo, vario e adatto a tutti i palati, ottimo per accostarsi al genere strategico 3D in tempo reale.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

Total Annihilation, Nov 97, 9
Il primo gioco di strategia a utilizzare un ambiente completamente tridimensionale

Tiberian Sun, Dic 99, 7
Il sequel di uno dei più famosi giochi di questo genere mai realizzati nella storia

GENERE: SPARATUTTO

THE WHEEL OF TIME

Un'epica battaglia per bandire il Signore dell'Oscurità dal mondo.

Le ambientazioni e gli scenari sono davvero eccezionali.

Incontri ravvicinati di questo tipo saranno piuttosto frequenti.

NEL CD

All interno del nostro CD-ROM potremo trovare la patch per la versione definitiva di *TheWheel Of Time*.

L'ennesima variazione sul tema degli sparatutto in prima persona si ispira ai romanzi di Robert Jordan, ambientati in un mondo fantastico popolato da esseri mostruosi e potenti maghi.

La trama è piuttosto complessa: migliaia di anni dopo la sconfitta del Signore dell'Oscurità, imprigionato in una sorta di cella creata magicamente, le sette confraternite appartenenti alla Torre Bianca si trovano ad affrontare la minaccia di una setta segreta, cresciuta nell'ombra e devota al Signore del male. Obiettivo dei traditori è riuscire a recuperare i quattro sigilli magici che permetterebbero di aprire la cella maledetta e di consentire al loro oscuro signore di placare la sua sete di vendetta.

Una volta scoperto il complotto in atto, la confraternita degli Aes Sedai decidono di riporre tutte le loro speranze nell'unica persona in grado di fermare i traditori: la giovane Elayna.

Nei panni di Elayna dovremo contrastare colpo su colpo gli attacchi portati dalla setta degli Ajah Oscuri, assicurandoci che i folli piani di conquista che li animano non siano mai tradotti in realtà.

Dopo un breve corso di addestramento (molto, molto utile per prendere confidenza con i meccanismi di gioco) verremo catapultati nel mezzo dell'azione, impegnati nell'inseguimento di un infido assassino attraverso la città maledetta di Shadar Logoth, teatro della battaglia che portò alla sconfitta del Signore dell'Oscurità. Nei cunicoli della città ci troveremo ad affrontare ogni genere d'insidie, rappresentate sia dagli sgherri della setta oscura che dalle abominevoli creature che abitano l'antica città. Unico strumento per contrastare i nostri nemici sono i potenti oggetti magici che troveremo lungo la strada: i Ter'Angreal. Avremo a disposizione ben 40 differenti Ter'Angreal, ognuno dotato di uno specifico potere. Le magie che potremo lanciare sono divise in cinque diverse scuole, Acqua, Aria, Fuoco, Terra e Spirito. Se alcuni degli oggetti (i meno potenti) possono essere usati senza alcuna limitazione, la maggior parte di essi funziona a cariche, motivo per cui una sapiente gestione delle "munizioni" avrà un ruolo centrale per ottenere il successo nel gioco.

The Wheel of Time è un classico sparatutto in cui ci troveremo ad affrontare mostri e avversari di ogni genere, oltre a dover fare i conti con gli usuali trabocchetti e i piccoli rompicapi che siamo ormai abituati a incontrare in ogni videogioco del genere. I comandi

Nel corso del gioco potremo avvalerci dell'aiuto di diversi alleati. Meno male.

TER'ANGREAL

Le armi che avremo a disposizione del gioco sono potenti oggetti (artefatti) dotati di poteri magici.

Dart (Fuoco, Aria): Questo artefatto permette di scagliare dei proiettili crepitanti di energia contro un nemico. Anche se un singolo proiettile non procura molto danno, il volume di fuoco è assai ragguardevole.

Seeker (Fuoco, Aria): I proiettili lanciati dal Seeker esplodono a contatto del bersaglio, con effetti devastanti. I proiettili sono in grado di inseguire il bersaglio prescelto anche se cercasse di sottrarsi al colpo. È un'arma letale.

Personal Shield (Aria): Spendendo una carica dell'oggetto, il personaggio crea intorno a se un rivestimento magico che riduce il danno inferto da un attacco. L'effetto è permanente, ma lo scudo può essere danneggiato.

Fork (Fuoco, Aria, Acqua, Terra, Spirito): Questo incantesimo fa sì che, per un limitato periodo di tempo, venga eretto uno scudo davanti a noi. Lo scudo, sebbene non fermi i colpi indirizzati contro il giocatore, ne duplica gli effetti sugli avversari, che subiranno un attacco identico a quello da loro lanciato.

Whirlwind (Aria): L'artefatto permette di creare una piccola tromba d'aria che trascinerà gli avversari sollevandoli in qualunque direzione indicata dal giocatore. Attraverso l'incantesimo sarà possibile, ad esempio, scagliare un nemico oltre un parapetto o in un pozzo.

Personal Illusion (Aria, Spirito): L'incantesimo crea un'immagine illusoria del personaggio pochi metri davanti a lui. Un ottimo sistema per "deviare" momentaneamente gli attacchi dei nemici.

di gioco non si discostano da quelli usuali, con l'uso combinato di mouse e tastiera per il movimento, mentre la gestione degli oggetti magici, rappresentati da una serie di icone nella parte bassa dello schermo, potrà essere assegnata alla "rotella" del mouse oppure ai tasti da 1 a 0. Lascia un po' perplessi il fatto che, tra i vari movimenti che Elayna può compiere, non vi sia

"Nei cunicoli della città ci troveremo ad affrontare ogni genere d'insidie"

quello di accucciarsi, possibilità che risulterebbe utile in molte situazioni. Le ambientazioni sono curatissime e si affidano a un sapiente uso degli effetti sonori per aumentarne il pathos nelle situazioni più cariche i suspense, anche se il fatto che grafica e sonoro siano a livelli di eccellenza (il gioco sfrutta lo stesso sistema di gioco di *Unreal*) non potrà destare più di tanto stupore in un giocatore ormai smaliziato e abituato ad ogni genere di pregevolezza stilistica fin dai tempi del suo illustre antenato. Resta comunque il fatto che alcuni degli effetti proposti da *Wheel of Time* costituiscono delle vere e proprie "chicche": lungo i corridoi e le stanze della città in rovina di Shadar Logoth potremo vedere (e sentire) la roccia sgretolarsi al nostro passaggio, le creature che la abitano scivolare lungo le pareti e i nostri stessi avversari impegnarsi in disperati combattimenti per sfuggire alle misteriose presenze che infestano le antiche rovine. Oltre tutto ciò, l'ottimo lavoro svolto nello sviluppare l'intelligenza artificiale dei personaggi non giocanti (PNG) e la buona struttura narrativa fanno di *The Wheel of Time* un gioco di ottima fattura, forse un po' troppo legato alla formula degli sparatutto "classici" nella partita a giocatore singolo. Le opzioni multigiocatore riservano però degli spunti decisamente più interessanti. accanto alla classica competizione "tutti contro tutti", è prevista la modalità "Citadel", in cui ogni giocatore (fino a un massimo di quattro) sarà impegnato nella ricerca dei sigilli per conto della propria confraternita, ognuna delle quali è mossa da diversi interessi e motivazioni. In questa prospettiva, il gioco abbandona la dimensione di pura azione per assumere i caratteri di un gioco di ruolo in cui sarà

Una cena interrotta piuttosto bruscamente...

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Wheel Of Time*.

■ Sistema **Pentium 200, 64 MB di RAM, senza scheda 3D**

■ Sistema **Pentium 2, 64 MB di RAM, Riva TNT 2**

VERDETTO: Le bellissime decorazioni della Torre Bianca restano un confuso disegno dai tratti sfumati.

VERDETTO: Con una configurazione di questo tipo potremo godere dell' incredibile bellezza degli interni.

IL MONDO DI JORDAN

L'elemento più affascinante del gioco è costituito senza ombra di dubbio dall'ambientazione, che prende spunto dall'epopea iniziata con il romanzo "The Eye of the World". Robert Jordan, autore dei sette libri che compongono la saga della Ruota del Tempo, ha dato vita a un mondo complesso, in cui sette misteriose confraternite chiamate Ajah si dividono il potere. Le Ajah, ognuna delle quali è caratterizzata da un diverso colore, sono legate da complessi rapporti di alleanza e rivalità. Il videogioco ha come protagonista Elanya Sedai, membro dell'Ajah marrone, la cui confraternita detiene due dei quattro sigilli che permettono di mantenere l'Oscuro imprigionato in una sorta di limbo al di fuori del mondo reale. La ricerca dei rimanenti sigilli la condurrà, attraverso luoghi fantastici già familiari ai lettori di Jordan, a scoprire gli intrighi e i complotti che avvelenano la Torre Bianca, sede del potere delle Ajah.

Tra le attrattive del posto non potevano certo mancare i sotterranei!

GMC IN BREVE

Wheel è:
- Un fantastico gioco d'azione.
- Pensato per essere giocato in rete.
- Ottimamente realizzato.

Wheel non è:
- Da perdere.
- Particolarmente originale se giocato da soli.
- Molto "pesante" da far girare.

necessario miscelare strategia e abilità nel combattimento per riuscire a destreggiarsi in un mondo estremamente complesso. In questo tipo di partita, i giocatori potranno avvalersi del supporto di una cittadella della quale potranno modificare a piacimento caratteristiche e addirittura la struttura – potremo posizionare addirittura qualche muro.

La cittadella potrà essere difesa dislocando al suo interno PNG alleati e svariate trappole, il tutto al fine di impedire l'accesso ai "colleghi" troppo intraprendenti. Una trovata che rende sicuramente molto appetitosa la possibilità di giocare *The Wheel of Time* in rete.

Unico rammarico, anche in considerazione dell'accurato lavoro degli sviluppatori nel ricostruire le atmosfere della saga fantasy scaturita dalla penna di Robert Jordan, è il fatto che i romanzi dello scrittore statunitense non godono in Italia della stessa popolarità che hanno negli States, dove gli appassionati del genere erano già da tempo in trepidante attesa del titolo della GT Interactive. Chi fosse interessato a documentarsi in merito, potrà leggere i primi tre dei sette romanzi che compongono la saga, gli unici, per ora, che sono stati tradotti in italiano.

"alcuni degli effetti proposti da *Wheel of Time* costituiscono delle vere e proprie chicche"

■ Casa GT Interactive ■ Sviluppatore Legend Entert. ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P 200, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 233, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide, Open GL ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.wheeloftime.com

IN ALTERNATIVA...

Heretic 2, Gen 99, 9 – Riuscito tentativo di utilizzare il sistema grafico di *Quake 2* in ambito fantasy.

Half-Life, Dic 98, 9 – Il migliore della specie. Niente di simile tra gli sparatutto 3D "singoli".

Un grande "sparatutto" in stile fantasy, con enormi potenzialità in modalità multigiocatore. Imperdibile per i fan dei romanzi omonimi.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

Gmc

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

EDGAR TORRONTERAS EXTREME BIKER

I brividi del motocross estremo con il pilota più fuso della storia!

Un mondo impossibile fatto di tunnel, rampe e salti ci aspetta per metterci alla prova...

UNA delle cose belle dell'essere appassionati di moto è che abbiamo la possibilità di scegliere il mezzo più adatto alla nostra personalità. Se siamo tipi tranquilli e riflessivi possiamo comperarci una bella moto da turismo, con la quale fare lunghi viaggi, magari in dolce compagnia.

Se amiamo la velocità e la tecnologia estrema niente è meglio di una supersportiva dell'ultima generazione, magari personalizzata con qualche accessorio. Se siamo completamente pazzi, invece, la nostra scelta cadrà quasi sicuramente su una moto da cross, con la quale ce ne andremo in giro per boschi e circuiti, ballonzolando

> **"E' senz'altro un gioco molto divertente"**

a ogni minimo salto con le nostre sospensioni ultramolleggiate. Se invece siamo sì un po' pazzi, ma non abbastanza da rischiare l'osso del collo ogni tre minuti, non ci resta che una soluzione: correre nel nostro negozio di fiducia e acquistare *Edgar Torronteras Extreme Biker*, un titolo che ha come protagonista uno dei motociclisti più folli attualmente in circolazione.

Questa simulazione di motocross, infatti, permette di eseguire moltissimi tipi di acrobazie e salti spettacolari senza pericolo. Diciamolo subito: non si tratta certamente di un simulatore rigoroso e realistico, ma è sicuramente un gioco molto divertente e tutto sommato semplice, che fa della giocabilità e della fantasia i propri punti di forza. Uno degli aspetti che colpisce immediatamente di questo gioco è la grande varietà. Fin dalle prime battute abbiamo la possibilità di disputare diversi tipi di gare, tutti estremamente interessanti e divertenti.

La modalità Motocross è la più classica, e permette di gareggiare contro un numero variabile di avversari in circuiti all'aperto. Le ambientazioni sono varie e ben caratterizzate, spaziando dall'artico alle pendici di un vulcano, fino ad arrivare a correre ai piedi della torre Eiffel di Parigi. Il Supercross è molto simile, con la differenza che le gare si disputano all'interno di stadi, per cui i tracciati sono meno estesi. Questo, però, significa che ci sono molti più incroci e più salti, e che la possibilità di sbagliare strada o di fare qualche incidente è decisamente superiore.

Lo scopo di queste modalità di gioco è duplice. Da un lato dobbiamo cercare di arrivare per primi al traguardo, cosa di per sé non certo facile, mentre

UNA VOCE AMICA...

Edgar Torronteras Extreme Biker presenta una sezione, denominata Tutorial, estremamente utile e interessante. Si tratta, in pratica, di una sorta di video manuale del gioco, nel quale una simpatica voce femminile (in inglese, purtroppo) ce ne spiega tutti i segreti, facendo anche uso di una simbologia molto intuitiva. Insomma, se abbiamo dei dubbi, niente paura: c'è sempre una voce amica che ci può aiutare.

Attraversare un'autostrada durante una gara non è certo una cosa di tutti i giorni.

Le gare all'interno delle arene sono molto complicate. È necessaria la massima attenzione.

dall'altro è necessario approfittare di ogni salto per eseguire una delle tantissime acrobazie possibili. Così facendo, infatti, guadagneremo ulteriori punti moto, che ci permetteranno di elaborare il nostro mezzo fino a renderlo un vero mostro di potenza.

Infine, potremo giocare nella modalità "Freestyle" che, a differenza delle due precedenti, non prevede un circuito vero e proprio, ma dove i concorrenti si affrontano a colpi di acrobazia all'interno di paesaggi complessi, progettati appositamente per questo scopo.

Questi differenti stili di gioco, uniti a una buona dose di tracciati, rendono *Edgar Torronteras Exteme Biker* abbastanza vario e interessante, facendo sì che ognuno possa scegliere in maniera molto libera quale tipo di gioco provare. Esiste anche la possibilità di disputare un intero campionato, scegliendo inizialmente quali dei tracciati includere. Insomma, il bello di questo gioco è che siamo davvero noi a scegliere su cosa vogliamo puntare: agonismo o acrobazia. Un titolo come questo, per essere divertente, deve avere un buon sistema di controllo, e difatti è così. La moto si guida in maniera abbastanza intuitiva e semplice, mentre per quanto riguarda le acrobazie molto dipende dal livello di difficoltà. Quelle più semplici sono, infatti, eseguibili facilmente sin dalle prime partite (si tratta di premere un paio di tasti in successione), mentre per quanto riguarda quelle più complesse bisogna prendere confidenza col sistema di controllo.

Stare in sella nelle posizioni più ardite, infatti, non è affatto semplice. Il gioco prevede un indicatore del baricentro del pilota, con dei limiti entro i quali bisogna rimanere durante l'esecuzione dell'acrobazia, pena il disarcionamento. Il fatto di utilizzare molti tasti rende il sistema di gestione delle acrobazie un po' complesso, e ci vorrà del tempo prima di esserne completamente padroni. Sarà molto importante, quindi, scegliere con cura la configurazione di tasti che s'intende utilizzare, in modo che tutto sia sempre sotto il nostro controllo.

Vario e divertente, *Edgar Torronteras Extrme Biker* è un gioco ben studiato che non mancherà di intrattenere anche chi lo giocherà solo per cinque minuti.

Non si tratta, però, di un titolo per tutti. Il sistema di controllo un po' complesso e la struttura particolare lo rendono principalmente adatto a un pubblico di appassionati di questo genere. Sembra essere questo l'unico limite di un titolo in cui la fantasia e la follia proprio non ne hanno.

Gmc

LA MOTO DEI NOSTRI SOGNI

La moto (una Kawasaki) e il pilota di *Edgar Torronteras Extreme Biker* sono sempre gli stessi. È però possibile personalizzare sia il colore del mezzo, che quello della tuta e del casco, così da poter guidare bardati come abbiamo sempre sognato. Le combinazioni possibili sono davvero varie e divertenti, in perfetta sintonia con lo stile scanzonato e guascone del gioco.

Abbiamo perso. La simpatia e le espressioni buffe di Edgar Torronteros ci accompagnano in molte fasi del gioco.

GMC IN BREVE

Extreme Biker è:
- Pazzesco
- Acrobatico
- Un po' difficile da padroneggiare

Extreme Biker non è:
- Banale
- Adatto a tutti
- Difficile da giocare

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Deibus Studios ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 266 MHz, 32 MB RAM, 70 MB ■ Sistema Consigliato PII 333 MHz, 64 MB RAM, 340 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.sierra.com

Un bel gioco che farà la gioia degli appassionati di questo genere e degli amanti del brivido, nonostante qualche problema di controllo.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

8

IN ALTERNATIVA...

Motocross Madness, Ott 98 **8**
Un gioco molto simile a questo. Non così vasto, ma molto bello

Extreme Trial Motocross, Gen 99, **7**
Una buona alternativa, anche se nel complesso inferiore agli altri titoli

GENERE: AVVENTURA

GABRIEL KINGHT 3

IL MISTERO MACCHIATO DI SANGUE

Un nuovo caso misterioso da risolvere per il famoso detective in trasferta in Francia.

Per utilizzare tutte le opzioni grafiche dovremo avere una buona scheda 3D.

NON occorre cercare a ogni costo nel futuro per trovare idee che consentano di creare avventure coinvolgenti e originali. Molto spesso, il passato offre spunti ancor più interessanti. Periodi storici ancora poco conosciuti, sette misteriose, racconti che si perdono nella notte dei tempi e luoghi leggendari costituiscono un'ottima ispirazione per costruire storie affascinanti e di sicuro effetto.

Il terzo episodio della serie che vede come protagonista Gabriel Knight riporta, grazie a ricerche storiche accurate, un inquietante passato sui nostri computer, regalandoci intricati misteri densi di atmosfera da risolvere. Qualche anno fa era stata la volta di efferati omicidi legati all'ambiente delle sette voodoo di New Orleans, poi il nostro enigmatico investigatore dell'occulto si era trasferito in Germania per indagare su strani delitti riconducibili a un lupo mannaro e ora lo ritroviamo in Francia, per far luce su un misterioso rapimento.

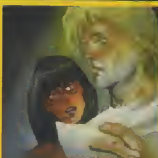
"Riporta un inquietante passato sui nostri computer"

L'avventura inizia con l'arrivo di Gabriel Knight nella desolata stazione di Rennes-le-Chateau, dopo essere stato stordito da alcuni uomini che hanno rapito il figlio di un nobile in esilio per cui Gabriel sta lavorando. Dopo aver constatato di aver perso ogni traccia dei malviventi, il nostro eroe non può far di meglio che prendere alloggio nell'albergo di un paese vicino. Le stanze però sono quasi tutte occupate, perché un gruppo di ospiti è alla ricerca di un fantomatico tesoro. Ecco, quindi, che due casi si mescolano: nei panni di Gabriel dovremo ritrovare il bambino rapito e scoprire se il tesoro esiste davvero, oppure se si tratta solo di una brillante trovata per attirare frotte di turisti. L'impostazione dell'avventura è molto

UNA COPPIA PERFETTA

In tutti gli episodi della serie, Gabriel deve risolvere i misteri più inquietanti, ma non è solo in questo arduo compito: lo aiuta la fidata Grace e già qualcuno insinua che tra i due ci sia del tenero...

GABRIEL KNIGHT
Un tipico giovanotto americano, informale, spigliato e dall'aspetto sano e robusto. La sua curiosità, unita alla profonda conoscenza dell'occulto, lo porta a occuparsi di casi ai limiti dell'incredibile. Sembra che i suoi antenati avessero dei poteri particolari, ed è per questo che anche lui può fregiarsi del titolo di Schattenjager (cacciatore di ombre). Vive a New Orleans, dove gestisce una libreria, ma il mistero lo spinge spesso a spostarsi (Germania, Francia). E' autore di due libri di successo ricavati dai suoi casi (*The Voodoo Murders* e *The Brutal Beast*).

GRACE NAKIMURA
Una graziosa ragazza orientale che aiuta Gabriel a gestire la libreria. Lo segue nelle indagini, occupandosi della parte più intuitiva e delle ricerche bibliografiche. Non sopporta di essere lasciata in disparte e talvolta diventa gelosa e possessiva nei confronti del protagonista, a tal punto da destare dei seri sospetti circa l'amicizia che li lega.

I personaggi vivono una propria vita e sono animati in tempo reale. Buone le espressioni, ma i particolari lasciano un po' a desiderare...

La grafica del gioco è davvero eccellente e la sensazione di immersione è totale.

particolare: l'ambiente è completamente tridimensionale, e su computer dotati di schede 3D avanzate il risultato è di un realismo eccezionale. È possibile muoversi in un tipico paesino della Linguadoca, con la netta sensazione di trovarsi realmente a girare nella piazza centrale, nella chiesa o nel museo. L'impatto visivo è ottimo, a patto di utilizzare un computer potente

"La trama è frutto di una minuziosa ricerca"

(serve un Pentium di fascia alta o, ancor meglio, un Pentium II) e una scheda acceleratrice. Possiamo tuttavia giocare senza una scheda 3D, ma in questo caso l'atmosfera ne risulta fortemente indebolita, venendo a mancare molte delle caratteristiche grafiche che rendono il gioco più reale.

L'ambiente 3D ci permette di controllare alla perfezione i movimenti del personaggio, senza finire in angoli impossibili o in vicoli ciechi - problemi sempre in agguato quando ci si muove in uno scenario tridimensionale - e di selezionare l'angolo visivo più appropriato, così da avere una panoramica completa della locazione senza doversi recare dietro a ogni oggetto. Inoltre, possiamo spostarci all'interno dell'area di gioco senza muovere Gabriel, agendo sul pulsante sinistro e trascinando il mouse, in modo da poter dare un'occhiata nella direzione voluta. Possiamo, infine, selezionare una delle telecamere predefinite o gustarci il panorama dall'angolazione desiderata, il tutto all'insegna della massima libertà.

Anche il dialogo con i personaggi - 3D e animati in tempo reale - è davvero semplice: basta selezionare l'interlocutore, premere il simbolo di dialogo e usare una delle icone che ci verranno presentate, una novità rispetto al solito elenco di frasi. L'unico neo è rappresentato dal fatto che, senza le frasi, diventa difficile sapere quale sarà l'esatta domanda posta da Gabriel, ma ciò non sembra avere molta importanza ai fini del gioco. In *Gabriel Knight 3* vale la regola di parlare a tutti di tutto, per "estorcere" più informazioni possibili da ogni personaggio. L'interfaccia è quindi molto facile da usare, abbastanza intuitiva e permette di compiere ogni azione con pochi movimenti del mouse.

La trama è interessante e frutto di una minuziosa ricerca. La sapiente miscela di storia e leggenda fa venire voglia di approfondire l'argomento e ci terrà incollati davanti allo schermo per giorni, desiderosi di trovare la risposta a decine di interrogativi: dove si trova il bambino rapito? Il rapimento ha qualcosa a che

RENNES-LE-CHATEAU, CROCEVIA DEL MISTERO

Rennes-le-Chateau, un villaggio della Francia collocato tra i due paesi gemelli di Couiza e Montazels, è rimasto pressoché inalterato negli ultimi secoli. La sua collocazione particolare - si trova su una collina a circa 1.500 metri d'altezza, in una posizione che domina tutta la vallata - ne ha fatto un'importante postazione difensiva dell'impero visigoto. La chiesa di Santa Maria Maddalena resta ancor oggi un mistero: costruita su vestigia visigote, simboleggia un culto osteggiato dalla chiesa cattolica. Nel corso dei secoli, il villaggio è stato luogo di passaggio di numerosi popoli e ordini religiosi (Celti, Romani, Visigoti, Merovingi, Templari, Catari) e la leggenda vuole che qualcuno lo avesse scelto come località in cui nascondere un prezioso tesoro. Nel 1885 l'abate Sauniere cominciò a restaurare la chiesa e rinvenne alcuni antichi documenti. Di lì a poco iniziò a spendere ingenti quantità di denaro. Cosa aveva scoperto? Con *Gabriel Knight 3* abbiamo la possibilità di saperlo!

REQUISITI DI SISTEMA

Come ci avventureremo in *Gabriel Knight 3*.

■ Sistema **P133, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: In un'avventura 3D l'occhio vuole la sua parte, e la grafica è parte integrante del gioco.

■ Sistema **PII 450, 64 MB RAM, 800 x 600, Matrox G400**

VERDETTO: Con una scheda 3D potremo goderci l'attenzione ai particolari e l'ottima grafica.

La Taverna del Sacro Graal è proprio in tema con il mistero che Gabriel si trova a risolvere questa volta.

GMC IN BREVE

Gabriel Knight 3 è:
- Un'avventura longeva
- Una storia originale e interessante
- Realistico e coinvolgente

Gabriel Knight 3 non è:
- Il massimo nei dialoghi
- Per gli avventurieri alle prime armi
- Troppo elastica (rigida divisione in periodi)

fare con dei vampiri? Esiste veramente un favoloso tesoro nei dintorni di Rennes-le-Chateau? In caso affermativo, chi potrebbe averlo lasciato, i Merovingi, i Templari, i Catari, i Romani, i Visigoti o qualcun altro?

Trattandosi di Gabriel Knight, non dobbiamo dimenticarci che un pizzico di horror è d'obbligo per legare assieme tutti questi appetitosi ingredienti, anche se questo episodio sembra essere meno "spaventoso" dei precedenti, almeno nelle fasi iniziali. Naturalmente, si tratta di horror raffinato e non di un puro trionfo del macabro.

Gli enigmi da risolvere sono abbastanza complessi, ma gli avventurieri meno esperti avranno modo di venirne a capo in maniera graduale. La grafica 3D aiuta a visualizzare meglio i problemi e le loro soluzioni, ma non trasforma *Gabriel Knight 3* in un gioco d'azione tipo *Tomb Raider*. L'animazione è comunque molto fluida e si nota una notevole cura dei dettagli.

Una delle novità di cui avremo volentieri fatto a meno riguarda la temporizzazione del gioco: la giornata è, infatti, divisa in

"Un pizzico di horror è d'obbligo"

periodi della durata di alcune ore, e non si può accedere al periodo successivo fino a che non si sono completate tutte le azioni richieste per passare alla sezione seguente. Questo limita leggermente la libertà d'azione (non di certo quella di movimento che in questo gioco è incredibile...) e divide l'avventura in capitoli ben distinti. Come nei precedenti episodi, Gabriel non dovrà risolvere il caso da solo ma potrà contare sull'aiuto di Grace Nakimura. L'esotica assistente, infatti, gli darà il cambio di tanto in tanto, occupandosi di altri aspetti dell'indagine. Potremo così vedere in azione due personaggi con un modo di agire e riflettere molto diverso, che però si completano a vicenda e che rendono il gioco molto più vario e interessante.

Il sonoro - completamente 3D - è il degno complemento di questa ottima avventura e accompagna lo svolgersi della storia in maniera magistrale, sottolineando alla perfezione i momenti di maggior tensione. Il gioco verrà completamente tradotto in italiano, parlato incluso.

Si tratta, quindi, di un ottimo prodotto che non può sfuggire a chi già conosce e apprezza *Gabriel Knight*, ma che piacerà anche a tutti coloro che cercano un'avventura realistica, originale e non troppo semplice. La serie ha sempre rotto gli schemi con successo (il primo episodio era in stile classico, il secondo una sorta di film interattivo) e *Gabriel Knight 3* prosegue magistralmente la tradizione.

Gmc

■ Casa **Sierra** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **Pentium 166 32 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 300, 64 MB RAM, Scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.sierrastudios.com**

Una grande avventura 3D che aprirà sicuramente una nuova strada. Longeva, realistica e molto, molto appassionante.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

IN ALTERNATIVA...

Discworld Noir, Ago 99, 8 — Un comico detective alle prese con lupi mannari e troll

X-Files: The Game, Ott 98, 6 — Un avventura che fa del mistero il suo cavallo di battaglia

GENERE: AVVENTURA

THE NOMAD SOUL

Un viaggio da incubo nell'inferno di Omikron per portare in salvo la nostra anima. Ci riusciremo?

A LETTO BAMBINI

Il titolo della Eidos non è stato certamente pensato per un pubblico in età da asilo. Durante il gioco avremo a che fare con procaci ballerine di "lap dance" che sfoggiano abbigliamenti decisamente ridotti, potremo frequentare liberamente l'obitorio di quartiere corredato di cadaveri dissezionati e potremo anche visitare i sofisticati Sexy Shop della città alla ricerca di un regalo un po' particolare per un amico.

Il livello iniziale è sicuramente il più intrigante, anche se non è troppo impegnativo...

ESSERE risucchiati all'interno di una dimensione parallela attraverso il nostro computer? L'idea di base che *The Nomad Soul* propone per appassionarci alle vicende del mondo di Omikron è, francamente, piuttosto infantile. Il nuovo titolo della Eidos riesce però a farsi perdonare questo e altri aspetti decisamente poco brillanti grazie a una trama accattivante e a un sistema di gioco che, almeno nelle intenzioni, è piuttosto originale. Una volta installato *The Nomad Soul* e cominciata una nuova partita, verremo informati del fatto che la nostra anima, attraverso un varco dimensionale situato nientemeno che nel nostro adorato computer, è intrappolata nel corpo di un poliziotto di nome Kay'l, braccato da creature demoniache pronte a tutto pur di ucciderlo.

Per riuscire a salvare l'universo di Kay'l e riportare a casa la pellaccia, saremo costretti a dare una mano al coraggioso agente di polizia che ci ha "generosamente" dato in prestito il suo corpo, cercando di scoprire cosa si

CHE VESTITO SCEGLIERE?

L'idea centrale di *The Nomad Soul* è la possibilità di occupare il corpo dei personaggi che incontriamo e utilizzarli per sfruttare le loro capacità. Scopriamo alcuni degli "ospiti" che possiamo controllare nel corso del gioco.

Kay'l è la prima persona di Omikron con cui veniamo in contatto. È un poliziotto della squadra anti-crimine che ha messo le mani su delle prove scottanti. L'addestramento che ha ricevuto lo rende abile nell'uso delle armi.

Questa ragazza dall'aria misteriosa è una ladra professionista. Le abilità particolari che caratterizzano ogni personaggio possono essere utili se ci si trova a fronteggiare problemi particolarmente ardui da risolvere.

Il tizio dall'aspetto piuttosto insolito raffigurato qui sopra è un monaco addestrato alle arti marziali. Ha una peculiarità che lo rende un avversario alquanto temibile: è assolutamente indifferente al dolore.

Non sempre avremo la possibilità di scegliere il nostro corpo in maniera che risponda ai più basilari canoni estetici... Auguriamoci che questo energumeno abbia qualche dote nascosta!

Cadaveri e bellezze mozzafiato: non male!

La centrale di polizia pullula di agenti di sorveglianza.

nasconda dietro gli inquietanti avvenimenti che ne hanno sconvolto la vita. Una volta superata questa introduzione quasi imbarazzante per la sua ingenuità, verremo proiettati nel pieno dell'avventura, che propone atmosfere e ambientazioni di tutt'altra levatura. La città di Kay'l, Omikron, è una metropoli claustrofobica perennemente immersa nella nebbia. La società è controllata da un governo autoritario e illiberale, che controlla ogni aspetto della vita dei cittadini attraverso gli organi di polizia, composti da esseri umani e da androidi addetti alla sorveglianza e al controllo di edifici e strade. Già dopo aver mosso i primi passi in questo mondo alieno ci renderemo conto che non sarà affatto facile riuscire a condurre un'indagine in un ambiente così diverso dal nostro, soprattutto dovendo impersonare un individuo di cui non sappiamo praticamente nulla... soprattutto quando ci troveremo a dover affrontare gli assalti dei nostri formidabili avversari, in grado di tendere ogni genere di tranello pur di eliminare un testimone particolarmente scomodo.

Nella nostra qualità di "occupanti" un organismo altrui, avremo la possibilità di migrare da un corpo all'altro, sia nel caso in cui dovessimo essere uccisi, che in quello in cui decidessimo di cambiare ospite per sfruttarne le diverse capacità. Ogni personaggio è in grado di migliorare le sue abilità attraverso l'acquisizione di esperienza o sfruttando pozioni e bonus disseminati per il gioco. Allo stesso modo, avremo la possibilità di acquistare o trovare armi incantesimi e oggetti magici sempre più potenti per contrastare i nostri avversari.

The Nomad Soul è un titolo alquanto ambizioso, che cerca di associare diversi generi in un unico videogioco. Durante il gioco, che è prevalentemente un'avventura in 3D, ci troveremo ad affrontare sezioni di combattimento a mani nude con visuale laterale e scontri armati nel più puro stile degli amati "sparatutto" in prima persona. Com'è prevedibile, un'impostazione simile va a scapito della qualità delle sezioni di combattimento, che non hanno certo la pretesa di competere con la diretta concorrenza. In particolare, le sezioni "sparatutto" mostrano evidenti limiti nella gestione dell'intelligenza artificiale degli avversari e alcune incongruenze logiche che possono rendere la vita difficile all'avventuriero di turno (può capitare, ad esempio, di essere attaccati da un rapinatore sbucato da un angolo che un attimo prima era assolutamente deserto).

Ciononostante, il tentativo è apprezzabile e i combattimenti costituiscono un piacevole diversivo tra gli enigmi con i quali si ha a che fare nel corso dell'avventura. Quest'ultima propone una grafica eccellente, che lascia però a desiderare per quanto riguarda l'animazione e la fluidità dei movimenti dei personaggi e, tutt'altro che entusiasmanti. Per concludere, lasciano perplessi alcuni aspetti del sistema di gioco, come il fatto che la possibilità di azionare un oggetto o interagire con un personaggio dipenda dalla posizione in cui ci troviamo rispetto a quest'ultimo, con il rischio di dover sopportare frustranti messaggi del genere "cosa dovrei fare?" a causa di uno scostamento di pochi centimetri dalla posizione giusta per compiere l'azione. Esaurite le critiche, è doveroso sottolineare l'ottima strutturazione della trama, che si sviluppa in modo fluido e naturale senza forzature di sorta o "blocchi" insormontabili. Gli indizi per progredire nell'avventura sono sempre alla portata del giocatore, il quale potrà sempre "comprare" un suggerimento utilizzando come moneta di scambio gli anelli magici che si trovano un po' dappertutto, solitamente all'epilogo di una sezione particolarmente importante dell'avventura. La storia mescola elementi dei classici

Un'accurata ricerca ci permetterà di scoprire qualche piccolo segreto...

BOTTE DA ORBI

The Nomad Soul considera i combattimenti come delle sezioni a parte dell'avventura. Ogni volta che ci troveremo ad affrontare direttamente un avversario verremo introdotti al combattimento da una breve scena animata che ci permetterà di fare mente locale sui comandi, diversi a seconda che si tratti di uno scontro a fuoco o di un combattimento corpo a corpo.

Le sezioni di "sparatutto" in prima persona sono quelle che suscitano le maggiori aspettative in chi è a caccia di azione e di emozioni forti, ma anche le più deludenti se confrontate con i giochi del genere, come *Quake III* o *Unreal*.

I combattimenti corpo a corpo permettono di utilizzare anche delle letali combinazioni di colpi che metteranno in serie difficoltà i nostri avversari. Durante il gioco avremo la possibilità di affinare la tecnica combattendo contro un simulatore.

Il sistema migliore per visitare le città è quello di usare il taxi. Non sarà spettacolare, ma è molto efficiente.

Questi enormi droidi sono le versione "Omikroniana" di un poliziotto di quartiere. Tutt'altro che rassicurante!

fantascientifici a caratteri esoterici e magici, trascinandoci in un gorgo di intrighi e complotti che riveleràretroscena ben più inquietanti di una semplice caccia all'uomo.

The Nomad Soul ha il pregio di avvicinarsi a quella che sembra essere la nuova frontiera dell'intrattenimento per appassionati di videogiochi: affascinare e coinvolgere il giocatore a livello emotivo più che stupirlo grazie allo sfoggio di animazioni grafiche impeccabili ed effetti speciali mozzafiato.

Gli sviluppatori della Quantic Dream sembrano aver imboccato decisamente la prima di queste strade, confermando le buone impressioni suscitate dalle recenti produzioni che, al pari di *The Nomad Soul*, parlano francese. Tutta l'avventura, a partire dalla presentazione con tanto di titoli di testa, è strutturata secondo un modello cinematografico che vanta addirittura la firma di David Bowie per la colonna sonora. Lo stesso Bowie assume il ruolo di comparsa nel gioco, prestando il suo volto e la sua voce a un'esibizione live di un gruppo rock in un locale di Omikron.

La sensazione di partecipare a un lungometraggio a metà tra la fantascienza e il poliziesco non ci abbandonerà per tutto il corso dell'avventura.

Ogni "inquadratura", ogni dialogo e avvenimento si rifanno, per quanto discretamente, alle tecniche e agli stili narrativi in uso nel mondo della celluloide. Non per niente il nome del regista David Cage fa bella mostra di sé nei titoli che precedono l'inizio del gioco insieme a quelli degli sceneggiatori (bravissimi).

In definitiva, *The Nomad Soul* rappresenta, pur con qualche imperfezione sotto il profilo più squisitamente tecnico, un interessante esperimento degno della massima attenzione, che rappresenta un altro piccolo passo lungo la strada che può portare il fenomeno dei videogiochi a un salto di qualità anche a livello artistico.

Gmc

GMC IN BREVE

The Nomad Soul è:
- Un'avventura condita da combattimenti e azione
- Un esperimento molto ambizioso

The Nomad Soul non è:
- Del tutto riuscito
- Da sottovalutare
- Incalzante

Where are the Ewoks when you need them?

"La storia mescola elementi dei classici fantascientifici esoterici e magici"

■ Casa Eidos ■ Sviluppatore Quantic Dream ■ Distributore Leader ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB di RAM ■ Sistema Consigliato Pentium 2, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.nomadsoul.com

IN ALTERNATIVA...

Blade Runner, Nov 97, **9** Probabilmente, la miglior avventura mai tratta da un (eccellente) film. Grandioso!

Discworld Noir, Ago 99, **8** *DiscWorld Noir* è una delle migliori avventure per computer.

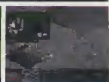
Buona l'idea e le atmosfere, ottima la colonna sonora "firmata", ma non all'altezza la realizzazione tecnica. Peccato...

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

GENERE: STRATEGIA

SPACE CLASH

Carri armati sulla terra ed astronavi nello spazio... è possibile pensare a un mix più esplosivo per un gioco di strategia?

La mappa stellare. È estremamente vasta, ma quando si riempie di astronavi combattere diventa davvero difficile se non ci si trova a una risoluzione di almeno 1024x768.

LA grafica di *Space Clash*, curatissima anche usando solo 256 colori, è la prima cosa che ci colpisce di questo gioco. *Space Clash* si apre infatti presentandoci una favolosa mappa stellare, con pianeti e satelliti che orbitano nelle regioni di cui si compone il microcosmo del gioco. Dotati di un paio di astronavi di partenza, e al comando di una delle quattro razze aliene scelte all'inizio del gioco, il nostro compito è (ovviamente) quello di conquistare la galassia.

Ma stavolta c'è una variazione sul tema: lo si può fare in due modi. Il primo è quello classico: si scende sui pianeti a uno ad uno e li si conquista a forza di carri armati e torrette, similmente a tutti i giochi del genere. Il secondo, più intrigante, è quello di intraprendere una serie di pacifiche relazioni economiche con le altre razze, e senza colpo ferire acquistare pezzo per pezzo il loro impero con il denaro ricavato dall'estrazione minerana.

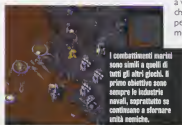
I combattimenti marini sono simili a quelli di tutti gli altri giochi. Il primo obiettivo sono sempre le industrie navali, soprattutto se continuano a sfornare unità nemiche.

"La grafica di *Space Clash*, curatissima, è la prima cosa che ci colpisce del gioco"

Sulla carta sembra intrigante. Ma andiamo a vedere il gioco sul campo. La prima cosa che si osserva è che le risorse disponibili, per quanto diversificate, non creano poi molta varietà d'azione. Per estrarle è semplicemente necessario accedere al pianeta e piazzare delle raffinerie sulle caselle dove è presente il minerale, e per scambiarle ci si limita a vendere quelle a prezzo superiore. Per compensare la relativa semplicità della parte economica, abbiamo come contorno tutto un gioco simile a *Command & Conquer*, con mezzi unità e torrette da costruire intorno alla nostra base per difenderla. *Space Clash* non vanta la varietà dei migliori giochi di questo genere, come *Total Annihilation* o *Age of Empires 2*, ma nel suo piccolo si comporta bene.

L'interfaccia è progettata bene, e si visualizza con una serie di icone in sovraimpressione quando si clicca con il tasto destro. A seconda che siano unità o strutture, si può decidere di muovere, fare la sentinella, eseguire dei giri di ricognizione o addirittura intraprendere attività diplomatiche avvicinando la propria unità apposita alla base nemica. L'unico limite dell'interfaccia è qualche finestra di scelta troppo lenta a scomparire rende a volte fastidioso l'accesso a queste durante la battaglia, ed il fatto che quello che si sta producendo non è mai su schermo, ma richiede di aprire una ulteriore finestra, che tra l'altro copre l'esito della battaglia in corso. Le missioni sui pianeti sono semplici, ma a parte alcune eccezioni mancano della varietà sufficiente a destare interesse nel gioco. Le fazioni sono caratterizzate solo dal variare di alcuni parametri, ma non presentano unità differenti.

Giocandoci è gradevole nelle prime fasi, poiché il tutorial e le possibilità di commercio sono novità che affascinano,

La grafica del gioco è fantastica, soprattutto nei pianeti di tipo desertico. Gli alberi, come in ogni gioco di questo genere che si rispetti, prendono realmente fuoco.

Le difese sono poco utili nel gioco in rete, ma spesso le troviamo ad ostacolare il nostro cammino durante le missioni. Il segreto è ovviamente trovare il punto in cui entrare...

I QUATTRO IMPERI

RAZZA KRAKEDEN: È caratterizzata da oppressione e tirannide del suo popolo. Il rigido regime gerarchico garantisce una elevata capacità militare, ma in compenso il morale delle unità è sempre basso e questo influisce sulla loro efficacia in attacco. I loro valori sono 50% Attacco, 25% Difesa, 0% Commercio, 0% Politica, 50% Oppressione.

RAZZA CORIANT: La loro specialità è la politica, essendo essi degli abili diplomatici. Le alleanze sono facili de realizzare, e non è difficile evitare in guerra se in si vuole. In compenso sono molto penalizzati in termini di capacità commerciale e finanziaria. I loro valori sono 25% Attacco, 0% Difesa, -25% Commercio, 50% Politica, 25% Oppressione.

RAZZA SELIANI: Sono la specie più protettiva dell'universo, e tendono a chiudersi in difesa ed a limitarsi a sconfiggere puramente sul piano economico gli altri avversari. Hanno i seguenti valori: -25% Attacco, 50% Difesa, 50% Commercio, -25% Politica, -25% Oppressione.

RAZZA CIBERNIA: Androidi pensanti, i membri di questo impero sono macchine da guerra prodotte per schiacciare chiunque si confronti al loro cospetto. Mancano di qualsiasi qualità umana, compresa la diplomazia o l'attitudine al commercio. I loro valori sono: 50% Attacco, 50% Difesa, -25% Commercio, -25% Politica, 0% Oppressione.

ma alla lunga l'estrema semplicità del modello economico, unito ad una intelligenza artificiale purtroppo decisamente prevedibile e a volte inspiegabilmente inerte (perfino quando potrebbe spazzarci via comodamente), ci portano a perdere presto interesse.

Si lascia giocare anche bene la parte dei combattimenti, nonostante manchi totalmente di numerose possibilità presenti nei giochi concorrenti, come la programmazione di sequenze di ordini, unità tridimensionali, mappe dotate di elevazioni, ostacoli alla visibilità, possibilità di immersioni, ecc. In compenso vi è l'interessante possibilità di conoscere i dati di fuoco e di resistenza di ogni unità, di solito in questo genere di giochi tenute inspiegabilmente nascoste. Un "aiuto in linea" infatti ci permette di avere informazioni estese su tutto quello che è presente nel gioco. Purtroppo, gli scontri nella mappa stellare non sono divertenti come quelli sulla terra. Il piacere dei combattimenti nello spazio si riduce spesso a semplici movimenti in massa privi di tattica. Inoltre il gioco prevede un apposito pulsante per scaricare un attacco totale sui pianeti dell'esercito avversario, che può togliere il gusto dell'attacco di terra. Un altro aspetto che salta gli occhi giocando a *Space Clash* è che vincere utilizzando l'economia è senza dubbio più noioso che vincere utilizzando le armi, e questa è una delle pecche più grandi del gioco. Se i programmatori avessero reso più varia la parte economica, magari introducendo personaggi, mercanti e particolarità per ogni pianeta, come nel capolavoro della Microprose/Hasbro *Master Of Orion 2*, il gioco avrebbe avuto un migliore bilanciamento e si sarebbe guadagnato il ruolo di uno sfidante europeo al mercato americano degli strategici. Così, purtroppo, rimane solo una dimostrazione di "saperci fare", ma incapace di offrire il grado di divertimento che stiamo ancora aspettando dai prodotti europei.

Gmc

L'artiglieria è una delle unità più fastidiose, e va eliminata ad ogni costo. Questa nostra spedizione punitiva si preoccuperà di eseguire tale compito.

GMC IN BREVE

Space Clash è:
- Un gioco di guerra con un pizzico di economia
- Semplice da giocare grazie al tutorial
- Graficamente curato

Space Clash non è:
- Paragonabile con i capolavori del genere
- Molto vario e longevo
- Caratterizzato a livello di unità militari

■ Casa Dinamic Multimedia ■ Sviluppatore Enigma ■ Distributore In edicola ■ Telefono - ■ Prezzo L.35.000 ■ Sistema Minimo Win95/98, P166, 32 MB RAM, 250 MB HD, CDROM 4x, DirectX ■ Sistema Consigliato Pentium 200 MMX ■ Acceleratori Grafici (Non richiesti) ■ Multigiocatore Rete ■ Internet NO

IN ALTERNATIVA...

Total Annihilation Nov 98, Voto 9 – Capolavoro del genere, è dotato di interfaccia anni luce avanti agli altri giochi

Homeworld Set 98, Voto 9 – Frenetiche battaglie nello spazio, ma stavolta realmente in tre dimensioni

Non è il solito clone di *Command & Conquer*, ma poteva essere curato meglio. Merita un'occhiata, soprattutto grazie al prezzo molto interessante.

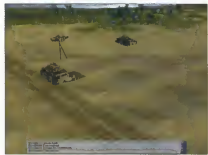
GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: SIMULATORE DI CARRO ARMATO

PANZER ELITE

Inseguiamo la vittoria sui nostri corazzati, dalle aride dune africane alle verdi colline francesi.

Carri americani in azione: ci stiamo attestando in difesa di questo paesino francese. I plotoni americani sono composti di 5 carri in totale.

DOVE MIRARE E COLPIRE

Quando ci troveremo di fronte orde i carri o in alternativa carri particolarmente corazzati, non potramo permetterci di sprecare troppi colpi. Sarà quindi necessario mirara ai punti più vulnerabili dei mezzi nemici. La prima scelta sono sicuramente i cingoli, la parte generalmente meno protetta, ma questo potrebbe limitarsi a immobilizzare il carro senza distruggerlo. Passiamo allora, se la nostra posizione lo consente, ai fianchi, o al motora, situato in posizione posteriore. Un altro buon punto dove mirare è la postazione del cannoniera, ben protetta, ma che può randere inoffensivo qualsiasi carro. Ricordiamo che i mezzi tedeschi avevano il cannoniere sulla sinistra del cannone, mentre quelli americani sulla destra.

SE almeno una volta siamo passati dalle vetrine di un negozio di modellismo e abbiamo guardato con passione e nostalgia quelle scatolette squadrate che erano i carri della Seconda Guerra Mondiale, magari snobbando le forme spigolose di un Abrams o la torretta sfuggente di un T-72, allora abbiamo trovato il gioco che fa per noi. Infatti, *Panzer Elite* ci permette di rivivere i fasti, le glorie e le epiche battaglie di alcuni dei carri armati più famosi dell'ultimo conflitto mondiale. Potremo quindi rivivere il breve periodo di imbattibilità del Das Afrika Korps, agli ordini della famosa "volpe del deserto", il generale Rommel, oppure, se preferiamo, potremo inseguire le armate naziste, in ritirata dalla Francia, sotto l'altrettanto celebre generale Patton. Se queste premesse ci attirano, non ci resta che imparare quanto prima a sfruttare e a godere delle qualità di questo simulatore di combattimenti tra carri armati, in ambiente 3D. Per i giocatori più appassionati di tattica ricordiamo che avremo al nostro fianco altri carri, per la precisione un plotone di tre o quattro carri, a seconda della parte che sceglieremo. Inoltre, durante la campagna, potrà rientrare tra i nostri compiti anche il rifornimento di carburante, la riparazione dei mezzi danneggiati e, infine, anche la sostituzione dei nostri uomini, caduti sotto il fuoco nemico.

"Gli interni dei carri sono stati ripresi direttamente dagli originali nei musei"

Certamente non ci dobbiamo aspettare un gioco semplice o caratterizzato da velocità e azione frenetiche, visto che l'obiettivo era quello di creare una simulazione piuttosto realistica dei combattimenti tra i nonni degli attuali Leopard e Abrams. Il tentativo si può dire riuscito con un discreto successo nella sua struttura generale, pur essendo rimasta qualche pecca che, purtroppo riduce, anche se di poco, la validità di questo titolo
Tra le caratteristiche meno esaltanti di

IL RETICOLO DI TIRO E LE OTTICHE DI PUNTAMENTO

Uno degli aspetti più interessanti di *Panzer Elite* consiste nella possibilità di usare le ottiche di puntamento dell'epoca. Anche oggi, in condizioni climatiche più o meno normali, i bersagli vengono inquadrati con un'ottica. Oggi però il calcolo della distanza, indispensabile per capire a che altezza posizionare il cannone, viene svolto da un laser e un calcolatore. Ovviamente questo non era possibile durante gli anni Quaranta e i cannonieri dovevano affidarsi esclusivamente alla propria esperienza e all'ottica di puntamento. Mentre quelle americane erano molto semplici, quelle tedesche disponevano di un triangolo posto nel centro del quadrante e di altri quattro triangoli, due per ogni lato, grandi la metà di quello centrale. Il triangolo centrale era calibrato in modo tale che ogni lato fosse pari a 4 metri a 1000 metri di distanza (attenzione però, nel gioco la distanza è pari a 500 metri). Conoscendo le misure dei mezzi nemici, grazie a delle tabelle in dotazione, il cannoniere poteva individuare la distanza e regolare il cannone di conseguenza (nel gioco la cosa è simulata con i tasti F9-F10). In altri termini, se il mezzo nemico, posto che fosse di 4 metri, era contenuto dal triangolo la distanza era pari a 1000 metri, se era grande il doppio, la distanza era pari a 500.

IL MIGLIOR CARRO DELLA GUERRA

Come ogni classifica che si rispetti, non c'è un candidato che sia unanimemente accettato come il migliore carro armato dell'ultimo conflitto. Sicuramente tra i favoriti, e non sono pochi quelli che lo considerano di gran lunga il migliore, c'è il Panzerkampfwagen V, meglio noto come Panther. Effettivamente questo carro fu probabilmente il primo vero carro moderno, nato proprio per dominare il campo di battaglia e non per accompagnare la fanteria. Come spesso accade in guerra, il suo progetto deve moltissimo al carro sovietico T-34, forse il candidato più vicino per la corsa al titolo, sia perché il Panther nacque proprio per affrontare questo carro, sia perché furono molte le soluzioni copiate dal modello russo. Tra queste ad esempio, la corazza fortemente inclinata, che, per quanto riguarda i carri nazisti, comparve la prima volta proprio sui Panther. Insomma, il Panther, ben corazzato, dotato di un potente cannone con un tiro estremamente teso, cosa che aumentava le sue probabilità di colpire, fornito di un motore più che rispettabile, si dimostrò un avversario davvero difficile da sconfiggere.

Ecco i famosi carri Panzer! Potremo guidarli a caccia dei nemici dai deserti africani alle colline francesi.

Panzer Elite, troviamo la grafica, approssimativa nella resa dell'ambiente, che, se risulta più che accettabile da lontano, mostra invece, da vicino, poca cura e qualche spigolo di troppo. Per i carri il problema è inverso e quindi, mentre da vicino non ci si può lamentare (anzi, gli interni dei carri sono stati ripresi direttamente dagli originali nei musei), da lontano la cosa cambia.

Tentare di riconoscere a una certa distanza quale sia il modello di carro nemico che ci fronteggia risulta un'impresa davvero difficile. Un'altra mancanza, meno spiegabile consiste nell'assenza di missioni di addestramento. Visto che *Panzer Elite* ci consente di usare gli stessi sistemi di puntamento dei modelli in uso durante la Seconda Guerra Mondiale, è un peccato che lo si possa fare solo dopo diverse missioni. Infatti, tentare di impiegare dall'inizio le ottiche tedesche, con tutti i vari triangoli per lo studio della distanza del bersaglio, o, peggio ancora, quelle americane, prive di queste raffinatezze, comporterà nella maggioranza dei casi solo uno spreco enorme di proiettili e un discreto accumulo di frustrazione. Gli scenari singoli sono esattamente gli stessi "capitoli" delle varie campagne e quindi non si può dire che il gioco spicchi per la varietà delle missioni. Inoltre, le campagne si snodano essenzialmente sul Fronte Occidentale, includendo la stagione africana. Manca, quindi, quell'immenso teatro e centro di sperimentazione che fu il Fronte Orientale, che non è un caso che sia tra i più gettonati nei vari tipi di simulazione strategica.

Anche sul realismo del gioco si potrebbe obiettare qualcosa. Infatti, malgrado il tentativo di simulare al meglio gli effetti dei colpi su un carro, ogni tanto può capitare di trovarsi misteriosi carri nemici invulnerabili, o se si gioca la parte alleata, viene da chiedersi come mai siano riusciti a vincere la guerra (attenzione però, visto che anche le statistiche parlano di 5 M4 Sherman distrutti per ogni Panther eliminato). Anche l'intelligenza artificiale non brilla per le sue qualità e, visto che non potremo pilotare nessun altro carro a parte il nostro, disporre adeguatamente le nostre forze sul terreno non sarà per nulla facile.

Infine, ma questa è davvero una pecca solo per i giocatori più esperti, la mappa a nostra disposizione non ci consente di applicare e sfruttare al meglio le caratteristiche del terreno. Sarà quindi difficile nascondere o proteggere lo scafo

REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo combattere con il nostro computer

■ Sistema **P II 233, 32 MB di RAM, senza scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D, la grafica è decisamente scadente, soprattutto da vicino.

■ Sistema **P II 266, 64 MB RAM, Voodoo 3000**

VERDETTO: Grazie a Direct3D, tutto un altro mondo. La giocabilità è nettamente migliore.

L'interno di un carro, dai musei del mondo al nostro schermo. Non si può dire che lo spazio abbondi.

In posizione difensiva, con lo scafo protetto dal terreno, in gergo "hull down".

del nostro carro con un qualsiasi rilievo, collinetta o muretto, mentre bersagliamo i nostri nemici. Passando invece ai pregi, incominciamo sostenendo che *Panzer Elite* è un ottimo simulatore di combattimenti tra carri.

Nel complesso le qualità al gioco non mancano e, soprattutto, superano ampiamente i difetti. In generale l'aspetto più positivo è che il gioco è davvero stimolante, pur non essendo semplice o facile. I comandi a nostra disposizione sono davvero numerosi e sicuramente ci vuole un certo tempo per padroneggiarli veramente. In compenso, questa difficoltà, e il fatto che sia comunque un'opzione del gioco a cui si può rinunciare (ma nessun giocatore lo vorrà davvero fare a lungo), è davvero un incentivo per migliorare continuamente la nostra abilità di gioco.

Alcune opzioni poi continueranno a rimanere un obiettivo da raggiungere per parecchio tempo, come, ad esempio, la possibilità di cambiare manualmente le marce del nostro carro, o l'opzione più realistica per il nostro cannone, dove anche l'umidità, la temperatura, l'usura della canne e la rotazione del proiettile influenzano la nostra possibilità di colpire il bersaglio. Inoltre, stranamente a dire il vero, il fatto di poter e dover occupare ben cinque postazioni, non è una cosa che complichi in maniera fastidiosa il procedere del gioco. L'azione poi non manca e possiamo garantire che aspettare con il cuore in gola che il proprio cannone venga ricaricato prima che il nemico, che ormai ci ha individuato, ci spazzi via, non è cosa da poco e inquadrare e distruggere un carro avversario a un chilometro di distanza è perlomeno altrettanto emozionante.

"Disporre adeguatamente le nostre forze sul terreno non sarà per nulla facile"

Bisogna però ricordare che i carri dell'epoca raramente superavano i trenta km all'ora fuoristrada e che sparare in movimento con il cannone non stabilizzato era (e lo è anche in *Panzer Elite*) un'impresa impossibile. In altri termini, l'azione c'è ma, compatibilmente con le caratteristiche reali dei carri armati, assomiglia più a una caccia, a un mortale gioco tra gatto e topo. Le missioni poi, se non sono proprio straordinariamente numerose, sono comunque piuttosto lunghe, della durata media di un'ora e mezza circa, il che rende le varie campagne a nostra disposizione abbastanza durature (nella speranza che il futuro ci regali un'espansione per il Fronte Orientale).

Sottolineiamo comunque che la longevità del gioco è data più che altro dall'apprendimento del giocatore stesso che troverà sicuramente una grandissima differenza tra una missione giocata al livello base e la stessa missione giocata al massimo realismo possibile.

Gmc

GMC IN BREVE

Panzer Elite è
- **Un gioco stimolante**
- **Una simulazione realistica dei combattimenti tra carri armati.**
- **Adatto per i giocatori più esperti o appassionati.**

Panzer Elite non è
- **Un gioco dal ritmo frenetico**
- **Una simulazione semplice**
- **Di grande impatto grafico.**

■ Casa **Psygnosis** ■ Sviluppatore **Wings Simulation** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **99.000** ■ Sistema Minimo **P II 233, 32 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **P II 266, 64 MB RAM, D3D** ■ Acceleratori Grafici **Glide, Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet, LAN, modem** ■ Internet **www.panzerelite.com**

Un gioco stimolante che richiede impegno e pazienza, capace però di dare sempre nuove sfide e di divertire a lungo.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	9	

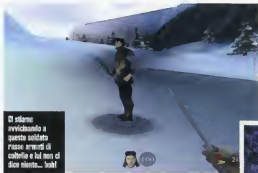
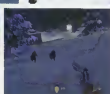
IN ALTERNATIVA...

Panzer Commander, Ago 98, **7** Un discreto simulatore di carro della Seconda Guerra Mondiale

M1 Tank Platoon II, Mag 98, **8** Il principe dei simulatori di carri moderni. Imperdibile per tutti gli appassionati

GENERE: SPARATUTTO 3D

CODENAME EAGLE

Per chi ama i film come "Dove osano le aquile". Forse...

Ci stiamo avvicinando a questo soldato russo armati di coltello e lui non ci dice niente... boh!

A bordo del camion riusciremo a passare inosservati il posto di blocco?

GMC IN BREVE

Codename Eagle è
- Originale e diverso dal solito
- Molto vario
- Ricco di atmosfera

Codename Eagle non è
- Tecnicamente spettacolare e raffinato
- Dotato di grande spessore e libertà d'azione
- Curato come giocabilità e nei dettagli

NEL 1917, in una realtà parallela, il nuovo zar di Russia ha ereditato il potere dal padre defunto trasformando l'industria della nazione in una potente macchina bellica.

Il resto del mondo trema mentre le forze di Mosca invadono l'Europa nei panni dell'agente speciale Red dovremo affrontare una serie di dodici missioni di sabotaggio e guerriglia nel cuore del territorio russo. Dovremo far saltare dighe, assassinare uomini cardine dell'esercito russo, rubare piani di armi segrete e salvare ostaggi, secondo gli obiettivi indicati di volta in volta dal nostro superiore. *Codename Eagle* è uno sparatutto senza. non si tratta soltanto di sparare come dei forsennati, ma si devono raggiungere degli obiettivi sempre diversi come in un gioco strategico come *Hidden And Dangerous*, solo che questa volta ce la dovremo cavare da soli. Grazie agli originali enigmi (come per esempio disattivare l'elettricità da una rete di recinzione), il gioco riesce sempre a offrire qualcosa di nuovo.

Coperti dalle tenebre ci stiamo paracadutando in territorio nemico.

"Con un minimo di cura avrebbe potuto essere un capolavoro"

Come esperienza è quindi originale, capace di tenere continuamente desta l'attenzione con obiettivi interessanti e un'atmosfera fuori dal comune .. se non fosse per i difetti della realizzazione.

A parte la grafica e il sonoro non eccezionali, il problema del gioco risiede nella sua giocabilità. Passi per le sezioni a piedi nelle quali non ci si può nemmeno chinare o strisciare a terra (abilità che invece sarebbe stata fondamentale) e per l'estrema semplificazione dell'interfaccia (un solo tipo di proiettili per ogni arma!), ma i nemici che muoiono dopo una sola coltellata, l'intelligenza artificiale modesta, i bachi in agguato (se scendiamo da un camion su di un ponte rischiamo di cadere nel fiume, oppure i sotto-obiettivi raggiunti che ogni tanto non vengono riconosciuti) e il goffo controllo dei veicoli sono tutti fattori che lasciano l'amaro in bocca per un gioco in cui c'è del buono e che con un minimo di cura avrebbe potuto essere un capolavoro.

Gmc

NON SOLO A PIEDI

Nel corso del gioco incontreremo moltissime sezioni (mediamente una per livello) nelle quali ci troveremo a pilotare mezzi di trasporto di ogni tipo. Non vogliamo rovinare la sorpresa, ma alcuni di essi sono degne di nota: un camion delle consegne con il quale infiltrarci in una base nemica, un veicolo corazzato in un inseguimento mozzafiato, un biplano (in una sezione che ricorda gli sparatutto vecchio stile), una motocicletta con la quale scorrazzare come Steve McQueen in "La grande fuga", una barca... Il tentativo di offrire varietà da parte degli sviluppatori è lodevole, ma il metodo di controllo di questi veicoli è purtroppo molto faticoso e frustrante, specialmente nel caso dell'aereo. Un vero peccato!

■ Casa Take Two ■ Sviluppatore Infinite Loop/Refraction ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 79.000 ■ Sistema Minimo P166 32 MB di RAM ■ Sistema Consigliato P266, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Glide, Direct 3D ■ Multigiocatore Rete ■ Internet www.refraction.se

IN ALTERNATIVA...

Hidden And Dangerous, Lug 99, 8 — Simile come idea ma molto più strategico e ricco di spessore

Half Life Dic 98, 9 — Totalmente diverso come trama, ma semplicemente il miglior sparatutto 3D.

Insolito e accattivante, ma viziato da una realizzazione scadente. Un vero peccato, dato che l'idea è davvero interessante.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	4
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Scopriamo le ultime novità tra i titoli che escono in versione "budget".

REDLINE RACER

■ Casa **GT Interactive** ■ Distributore **3D Planet** ■ Prezzo **39.900**

Sfrecciamo a tutta birra tra le strade cittadine di *Redline Racer*.

GRAFICA convincente, modello di guida realistico e una notevole varietà di circuiti sono caratteristiche che ci farebbero comperare a occhi chiusi qualsiasi simulatore di guida. Se a queste aggiungiamo un prezzo competitivo e il fascino delle due ruote, l'acquisto diventa praticamente irresistibile. Come lasciarsi scappare quindi *Redline Racer*, il gioco di guida che meno di due anni orsono si era aggiudicato la palma di migliore gioco di corse motociclistiche, e che oggi si presenta in edizione economica, pronto per offrirci ore

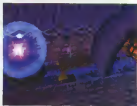
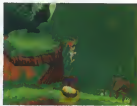
"L'asso nella manica di *Redline Racer* risiede nel realismo."

di pura adrenalina? Considerando il fatto che da allora la velocità dei processori e le potenzialità delle schede grafiche sono cresciute in maniera vertiginosa, *Redline Racer* risulta forse più appetibile oggi che in passato. Anche i possessori di un Pentium 166, infatti, potranno pilotare uno dei bolidi del gioco, godendone pienamente le meraviglie grafiche. La varietà di scenari e circuiti è invidiabile, con ambientazioni di grande atmosfera, che spaziano dai canyon alle spiagge assolate, senza tralasciare i tracciati montani immersi nella neve. L'altro asso nella manica del gioco risiede nel realismo. Per pilotare al meglio la nostra due ruote dovremo imparare a prevedere e correggere gli sbandamenti dovuti alle asperità del terreno, proprio come su una vera strada. Circuiti in gran numero e mezzi "bonus" sono la ciliegina sulla torta, per non parlare delle potenzialità multigiocatore che permettono di disputare gare fino a 8 giocatori in rete, via modem o su Internet. Non ci resta che balzare in sella senza esitazioni.

Gmc

Un gioco di un paio d'anni fa, ma ancora tra i migliori del suo genere.

PANDEMONIUM 2

■ Casa **GT Interactive**
■ Distributore **3D Planet**
■ Prezzo **49.900**

I giochi di piattaforme costituiscono uno dei generi più discussi per il computer. La giocabilità immediata e la grafica di grande impatto sono caratteristiche decisive per il successo di questo tipo di intrattenimento. Per lungo tempo, i tentativi di riprodurre queste qualità al di fuori delle console o dei videogiochi da bar ha dato esiti controversi. La musica è cambiata con l'avvento delle schede 3D e *Pandemonium 2* ne rappresenta la prova tangibile. Certo, visto con gli occhi di oggi non susciterà più le esclamazioni meravigliate di un paio di anni fa, ma l'opportunità di acquistarlo a un prezzo conveniente non dovrebbe essere trascurata. In *Pandemonium 2* potremo, infatti, attraversare 19 livelli spettacolari con due personaggi differenti. A seconda delle nostre preferenze, controlleremo la bella Nikki, acrobatica maga dal fisico statuario, oppure il letale Fargus, diabolico giullare armato con lo scettro Sid. Tra salti, avversari e bonus di ogni tipo, dovremo sconfiggere la perfida Zorrscha, regina del regno di Goon. Stiamo parlando, insomma, di un titolo ricco di azione e colori ultravivaci, ideale per chi voglia smanettare forsennatamente con la tastiera o il joypad.
Attenzione però ai requisiti di sistema, che ci obbligano a possedere una scheda della famiglia 3dfx. **Gmc**

€ € €

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake 3 Test
"I Jedi di redazione preferiscono la Railgun."

Age of Empire II: Age of Kings
"Carlo Magno conquista il mondo del computer"

GP 500
"A 200 all'ora senza casco."

Half Life
"Niente di meglio per prepararsi a *Opposing Force*"

Heroes of Might & Magic III
"Draghi e giganti da allevamento."

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) HALF-LIFE
Casa: Sierra Distributore: Leader
Prova: Dic 98 Voto: 9
Trucchi: Mar 99
Demo: Apr 99

Il miglior gioco del 1998. Trama cinematografica, grafica iperrealistica e una serie di enigmi mozzafiato rendono *Half Life* un capolavoro imperdibile

2) QUAKE 2 Gen 98 VOTO 9
Casa: id software Distributore: Leader
Trucchi: Giu 98 **Demo:** Mag 98
Armi micidiali, livelli labirinto e mostri spaventosi. *Quake 2* è il sinonimo di sparatutto 3D

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) KINGPIN Set 99 VOTO 8
Casa: Interplay Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 99
Nonostante la violenza e il linguaggio esplicito, *Kingpin* è un gioco coinvolgente e ben costruito

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. La EA Sports ha firmato un nuovo capolavoro che colpisce al cuore tutti gli sportivi

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Nessuno
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) WORLD WIDE SOCCER Ott 97 VOTO 9
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97
Sebbene sia un po' superato rimane sempre godibile a ogni livello di gioco.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo sono gli assi nella manica di *Hidden and Dangerous*. Ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy, una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) DELTA FORCE Apr 99 VOTO
Casa: Novalogic Distributore: C.T.O.
Trucchi: Ott 99 **Demo:** Dic 98
La grafica Voxel è superbamente applicata alle azioni [illegible] in questo titolo ad alta tensione

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Genn 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati al monitor fino all'ultima missione

SIMULAZIONI DI GUIDA

1) GRAND PRIX 2
Casa: Microprose Distributore: Leader
Prova: Mag 99 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 97

Un capolavoro, nonostante sia uno dei titoli più "anziani" tra quelli presenti in queste pagine, rimane la pietra di paragone di tutte le simulazioni di guida, finora, insuperato

2) SUPERBIKE Apr 99 VOTO 9
Casa: EA/Milestone Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Nel cuore della miglior simulazione a due ruote batte il tricolore italiano

3) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

4) GRAN PRIX LEGENDS Ott 98 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 98
Corse appassionanti tra i nomi che hanno fatto la storia della Formula Uno

5) COLIN MCRAE RALLY Nov 98 VOTO 7
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Gen 99 **Demo:** Dic 98
La simulazione di rally più accurata e realistica dall'esperienza diretta di un vero campione

GIOCHI DI STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Dic 99 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Natale 99

Il nostro cammino nella storia dei grandi popoli si sposta nel Medioevo, con nuove battaglie e meraviglie architettoniche inarrivabili. Un titolo imperdibile per gli appassionati di strategia

2) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Nessuno
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

3) WARZONE 2100 Mag 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Apr 99
Il primo gioco di strategia a disporre di una grafica al passo coi tempi e di qualche migliaio di unità

4) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

5) TIBERIAN SUN Ott 99 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'ultimo episodio della serie di *Command & Conquer*. Niente di nuovo sul fronte occidentale

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CDVERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/38093618
MICROSOFT
02/703921

GIOCHI DI STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
Trucchi: Lug 99
Demo: Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Mar 99
Non così coinvolgente come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nov 97 **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascentifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000.

GESTIONALI

1) DUNGEON KEEPER 2
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ago 99 Voto: 9
Trucchi: Nov 99
Demo: Nessuno

La carica ironica e la grafica completamente rinnovata fanno di questo titolo un vero capolavoro. Imperdibile!

2) ROLLERCOASTER TYCOON Giu 99 VOTO 7
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Set 99 **Demo:** Apr 99
Perfetto per trascorrere ore di gioco spensierate costruiamoci un parco divertimenti su misura

3) SIM CITY 3000 Mar 99 VOTO 8
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
Trucchi: Apr 99 **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO PLUS 7 Nat 99 VOTO 8
Casa: Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) RAILROAD TYCOON II Gen 99 VOTO 7
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Trucchi: Mar 99 **Demo:** Gen 99
La passione per i trenini e lo spirito imprenditoriale uniti per costruire il nostro impero virtuale

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto: 9
Trucchi: Gen 98
Demo: Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute... è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Gen 99 **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Set/Ott 99 **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

4) TOMB RAIDER 3 Gen 99 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb/Mar 99 **Demo:** Apr 99
Le avventure della bella archeologa Lara sembrano destinate a non passare mai di moda

5) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida che è già un classico

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2
Casa: Interplay Distributore: Halifax
Prova: Dic 99 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Ott 99

La trama ricca di colpi di scena, gli effetti speciali e le battaglie senza tregua sono i punti di forza di *Freespace 2*. Cosa pretendiamo di più?

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Sett 99 **Demo:** Mag 99
In un titolo tutti gli elementi della serie ispirata a Guerre Stellari... compreso il Millennium Falcon

3) X-COM INTERCEPTOR Lug 98 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Set 98/ Set 99 **Demo:** Lug 98
Combattimenti spaziali mozzafiato sapientemente miscelati con elementi strategici e tattici

4) I-WAR: DEFIANCE Dic 99 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Portiamo in battaglia una nave spaziale di grossa stazza con comandi inerziali realistici

5) WING COMMANDER V Feb 98 VOTO 9
Casa: Origin Distributore: C.T.O.
Trucchi: Giu 98 **Demo:** Feb 98
L'ultimo capitolo di una delle più longeve saghe spaziali videoludiche al meglio della sua forma

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo

2) Falcon 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F18/E SUPER HORNET Nat 99 VOTO 9
Casa: DI Distributore: 3D Planet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Dal ponte di decollo ai cieli pieni di nemici, il miglior caccia della marina Usa riprodotto in ogni dettaglio.

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) EUROPEAN AIR WAR Dic 98 VOTO 7
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 98
La Seconda Guerra Mondiale combattuta con il più convincente simulatore della sua categoria

GIOCHI DI RUOLO

1) ULTIMA COLLECTION
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
Prova: Mag 98 Voto: 7
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

La più bella collezione dei migliori giochi di ruolo di sempre. Sono datati, ma comunque capolavori inestimabili

2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO 8
Casa: Interplay Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 99 **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

3) SYSTEM SHOCK 2 Ott 99 VOTO 9
Casa: EA/Looking Glass Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nov/Dic 99 **Demo:** Ott 99
Un'avventura di grande atmosfera, tra computer impazziti e inquietanti presenze aliene. Eccellente!

4) MIGHT & MAGIC VII Giu 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'ultimo episodio della mitica saga che ci vede esplorare il mondo di Erathia

5) FALLOUT 2 Gen 99 VOTO 8
Casa: Interplay Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Esploriamo per la seconda volta la desolazione radioattiva del dopobomba

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!

2) JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL Giu 99 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Tutti i giochi da bar più conosciuti raccolti in una comoda versione virtuale

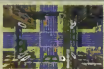
3) NBA LIVE 1999 Mar 99 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 99
Il lucido parquet attende le nostre imprese sportive in questo titolo da tre punti

4) MADDEN NFL 99 DIC 98 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Ago 98 Giu 99 **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

5) ROLAND GARROS 99 Ago 99 VOTO 8
Casa: Microfolies Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello

I GIOCHI GENERICI...

1) GRAND THEFT AUTO
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Prova: Nov 97 Voto: 7
Trucchi: Apr 99
Demo: Dic 97

Un gioco che ci saprà "catturare" col fascino delle imprese spericolate e illegali, con il ritmo sostenuto e la giocabilità immediata

2) THIEF: THE DARK PROJECT Feb 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Feb 99
Avventure da ladro negli umidi labirinti di un mondo tecno-fantasy

3) TETRIS
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il rompicapo geometrico che vanta più tentativi di imitazione. Da provare almeno una volta nella vita!

4) WORMS ARMAGEDDON Mar 99 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Sett 99 **Demo:** Mag 99
La guerra vista dalla prospettiva dei vermiciattoli. Spassoso e coinvolgente

5) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Le avventure del buffo personaggio con i capelli a elica e il naso gigante tornano più allegre che mai

LE MIGLIORI ASTRONAVI DELLO SPAZIO VIRTUALE

1) USS Enterprise
La bianca signora degli spazi siderali, come il buon vino migliora col tempo.

2) TCS Tiger's Claw
Impossibile dimenticare l'astronave ammiraglia nei primi capolavori della fortunata saga di *Wing Commander*

3) Millennium Falcon
Dopo essere stato per anni il sogno proibito dei videogiocatori, trionfa in *X-Wing Alliance*.

4) Lucifer
Chilometri di metallo scintillante: in *Freespace* le dimensioni contano per davvero.

5) NSO 929 Dreadnaught
La nave dal comportamento più realistico è la stella di *Independence War*

SECONDA PARTE!

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

L'ultima arrivato della famosa serie della Westwood, *Command & Conquer: Tiberian Sun*, vede ancora la Global Defense Initiative e la Brotherhood of NOD battersi duramente per possedere il prezioso quanto letale Tiberium. GMC corre in aiuto di tutti i lettori che non riescono a vincere la loro guerra dalla parte dei NOD.

TRUCCHI

THE NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

***Road Challenge* è il sesto capitolo di una saga, *Need For Speed*, all'insegna di macchine da sogno che sfrecciano a velocità folle...per migliorare la già buona longevità utilizziamo questi trucchi. Inseriamo i seguenti codici al menu principale; c'è un gruppo di codici per ogni modalità di gioco.**

ARCADE MODE:

TR 00-15 – per guidate una qualunque vettura normale
GOFAST – potenzia il motore
MONKEY – potenzia cambio e trasmissione
MOON – gravità lunare
MADLAND – i nemici diventano fortissimi

CAREER MODE:

BUY – acquisti gratuiti
UP0 – blocca le migliorie
UP1 – primo livello di miglioramento
UP2 – secondo livello di miglioramento
UP3 – terzo livello di miglioramento
GATES – aumenta la cassa

HOT PURSUIT MODE:

DCOP – macchina "Hot Pursuit" bonus
ECOP – macchina "Hot Pursuit" bonus

Una postazione di artiglieria. Micidiale per le truppe nemiche, è comunque bene farla accompagnare almeno da dei Tick Tank.

MISSIONE 1 THE BEGINNING

Appena preso controllo delle nostre truppe, incominciamo a costruire una raffineria e delle truppe che disporremo a difesa del lato nord, quello meno protetto.
Teniamo presente che dopo poco verremo attaccati anche da un trasporto sotterraneo nell'angolo destro in alto della nostra base, quindi non facciamoci prendere dal panico quando attaccherà!
Le nostre difese sono comunque sufficienti e dopo poco baseranno una decina di fanti per ripulire la zona e concludere felicemente la nostra prima missione al servizio NOD.

Un campo di venature di Tiberium, indispensabile per i nostri missili tossici.

MISSIONE 2 - RETALIATION

Spostiamo subito le nostre truppe verso destra e iniziamo a costruire la nostra base. Per il momento non esploriamo la zona, ma limitiamoci a costruire truppe e rafforziamo la base. Le risorse sono abbondanti e potremo costruire una seconda raffineria, oltre che un buon numero di laser da disporre sul lato nord, da dove arrivano gli attacchi. Una volta che la nostra base è ben difesa e che disponiamo di numerose truppe, accompagnate anche da almeno un paio di ingegneri, spostiamoci verso nord. Passiamo sotto un ponte, che verrà distrutto. Saliamo il pendio e eliminiamo le forze nemiche a guardia del ponte. Possiamo attraversare il ponte e impossessarci della stazione TV oppure possiamo prima distruggere la base nemica posta a est della stazione TV. In questo caso passiamo da dietro la collina della stazione TV e eliminiamo o conquistiamo tutto quanto troviamo. È possibile che le truppe nemiche si riversino in massa sulla nostra base per cui oltre ai laser teniamo una forza di riserva.
Non appena conquisteremo la TV alcune truppe di Hassan passeranno dalla nostra parte.
A questo punto, attacchiamo la seconda base nemica che si trova oltre un ponte a ovest , nell'angolo destro basso della mappa.

MISSIONE 3 - FREE THE REBEL NOD COMMANDER (FACOLTATIVA)

La missione si apre con le nostre truppe nella zona sud-ovest della mappa. Spostiamoci verso sud, fino a trovare delle truppe nemiche intente a combattere. Eliminiamole e prendiamo il tunnel vicino. Un mezzo della GDI ci aiuta, distruggendo una postazione nemica. Sbucati dal tunnel, saliamo sull'altipiano di fronte a noi, dove troveremo una base nemica. Distruggiamo solo le truppe perché all'interno dei camion troviamo degli ingegneri che ci aiuteranno a conquistare questa base, ma sono solo tre per cui occupiamo la raffineria, una centrale di energia e la Hand of Nod. Curiamo anche che le nostre truppe non danneggino gli edifici visto che potremo conquistarli tutti. Rafforziamoci in attesa di attaccare la base nemica. I prigionieri sono situati nell'angolo destro basso della seconda base nemica, situata esattamente alla nostra sinistra.
Teniamo presente che con un po' di cautela possiamo distruggere le torri laser nemiche senza eccessive perdite. Una volta che il comandante alleato è stato liberato, portiamolo verso la nostra zona di partenza, un nostro veicolo lo attende e la missione si conclude non appena decolla.

MISSIONE 3 - DESTROY HASSAN'S TEMPLE AND CAPTURE HASSAN

La missione è piuttosto semplice e dopo qualche difficoltà iniziale dovremo solo fare attenzione a non esaurire le scarse risorse di Tiberium. Attraversiamo il ponte di fronte a noi e distruggiamo tutto ciò che troviamo fuorché una centrale di energia e la Hand of Nod. Occupiamole con gli ingegneri di rinforzo e costruiamo la nostra base. Gli attacchi nemici arriveranno rispettivamente da nord-est e sud-est, per cui prepariamoci. Troveremo una base nemica alla nostra sinistra. Conquistiamola senza sprecare troppe truppe, ricordandoci di prendere il maggior numero di edifici, visto che in caso di problemi potremo venderli. Ripariamo il ponte sulla destra e distruggiamo le forze nemiche, ma non gli edifici che potremo conquistare. Sulla nostra

Ecco la nostra fanteria volante in azione, mentre tenta l'esplorazione di una zona ignota.

destra c'è un altro campo di Tiberium per cui è imperativo impossessarsi della raffineria che incontreremo. Spostiamo i nostri carri oltre le mura nemiche e continuiamo a distruggere le truppe nemiche e a conquistare gli edifici. Il tempio di Hassan è situato in basso, rispetto all'entrata della sua base

MISSIONE 4 BLACKOUT (FACOLTATIVA)

La difficoltà principale di questa missione consiste nel corretto posizionamento della nostra base. Non allarmiamoci quindi per l'attacco iniziale, che non dovrebbe provocare troppe perdite. Spostiamoci a Est, fino a superare un ponte e a trovare un campo di Tiberium su un'isola. Installiamo qui la nostra base. Dopo aver sistemato le difese, prepariamo una squadra d'assalto, con anche degli ingegneri, ripariamo e attraversiamo il ponte a nord rispetto a noi. Eliminiamo la resistenza presente, finalmente truppe GDI, e conquistiamo l'avamposto che incontreremo spostandoci verso ovest. Iniziamo a costruire Titan e Wolverine. La base nemica principale è sotto di noi, per cui, una volta che avremo mezzi sufficienti, scateniamo l'offensiva finale. Il radar, oggetto del nostro interesse è situato sulla sinistra, rispetto alla nostra posizione d'attacco. È comunque più comodo distruggere tutto quello che troviamo sulla nostra strada, con particolare attenzione al sistema difensivo.

MISSIONE 4 EVICTION NOTICE

La missione non è troppo complessa. Sulla sinistra rispetto alla nostra posizione iniziale potremo trovare del Tiberium. Installiamoci e provvediamo a esplorare la zona circostante. Troveremo altro Tiberium, verde e azzurro. Le truppe della GDI non dovrebbero infastidirci, ma comunque per precauzione costruiamo qualche difesa o teniamo delle truppe in riserva pronte a difendere la nostra base. Dopo aver costruito una consistente forza spostiamoci verso nord-ovest dove si trova la base nemica. Stiamo solo attenti alle fanteria volante nemica, presente in pochi esemplari ma comunque pericolosa. Accompagniamo quindi il nostro squadrone d'assalto con della fanteria lanciarazzi in grado di abbattere i nostri avversari volanti. Una volta che avremo spazzato via la base nemica, spostiamoci ancora verso nord-ovest, dove troveremo i resti del vecchio Tempio di Nod. La missione si conclude con l'arrivo di una coppia di mutanti, ma solo dopo che tutte le truppe GDI della zona sono state eliminate

MISSIONE 5 SALVAGE OPERATION

Ciò che ci attende è una delle missioni più difficili della Brotherhood of Nod. Non potremo infatti costruire una base, avremo poche truppe e in più una scadenza di tempo. Appena arrivati eliminiamo le truppe a difesa della stazione ferroviaria. Non tentiamo di seguire il treno ma spostiamoci verso nord, seguendo le rotaie. L'andamento sarà più o meno a zig zag, ma sempre verso nord. Visto che incontreremo comunque delle truppe nemiche, tentiamo di eliminare quelle più leggere e lasciamoci alle spalle quelle più pesanti, non cercando quindi il confronto. Dopo che avremo affrontato o evitato una coppia di Wolverine, con una base sulla nostra sinistra, buttiamoci a destra su un pendio, alla base del quale troveremo il relitto che ci interessa. La missione non si conclude però visto che dovremo raggiungere il treno che avevamo visto all'inizio. Risaliamo il pendio quindi e spostiamoci con cautela verso sud-ovest, tentando di evitare i due Titan che pattugliano la zona. Superato un ponte troveremo un pendio, sulla nostra destra. Risaliamolo e ci troveremo di fronte il treno. La missione si conclude non appena avremo distrutto il treno e raggiunto con una qualsiasi delle nostre unità l'oggetto che comparirà. Teniamo comunque presente che il successo della missione dipende molto dal caso, per cui è possibile che dovremo rifarla più di una volta.

MISSIONE 6 - LOCATE AND CAPTURE UMAGON (FACOLTATIVA)

Questa missione è facoltativa e opzionale rispetto alla successiva, cioè potremo concludere una o l'altra prima di passare alla missione principale. In questa, appena arrivati, spostiamoci a sinistra e piazziamo la nostra base non appena avremo trovato delle risorse di Tiberium. Il grosso delle forze nemiche è situato a sud-ovest rispetto a noi, oltre il ponte ma non vale la pena di affrontarle. Infatti dopo aver costruito la nostra base e lasciato truppe a difesa del ponte suddetto, spostiamo una forza d'assalto a nord, fino a che non incontreremo un ponte che porta ⇨

TRUCCHI

FCOP - macchina "Hot Pursuit" bonus

Altre modalità:

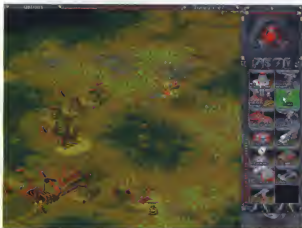
ACAR - Bonus Car
BCAR - Bonus Car
CCAR - Bonus Car
CARS – ebilita tutte le vetture
TRACKS – abilita tutti i circuiti
OUTMYWAY – premendo il clacson i nostri avversari sbenderanno
RESETYA – premendo il clacson i nostri avversari si bloccheranno

Attenzione: i codici OUTMYWAY e RESETYA devono essere usati mettendo in pausa il gioco

Ecco une "Easter Egg", ovvero piccole cose curiose inserite a volte nei giochi: avviamo il gioco e clicchiamo l'icona dei ringraziamenti. Cambiamo la pegina dei ringraziamenti in elto da testo e grafica. Apparirà una foto, clicchiamoci sopra più e più volte finche le foto, in movimento, non si ferma. A questo punto entreremo in una specie di gioco nel gioco chiamato "clicca la foto". Apparirà une foto da qualche parte e noi dobbiamo cliccare velocemente su di essa, e più veloci siamo più punti facciamo. Il punteggio viene salvato! Possiamo sfidare gli emici tra una gara e l'eltra...

RE-VOLT

Grafica spettacolare, giocabilità più che buona...invece delle "solite" fuoriserie sportive in *Re-Volt* potremo comandare le macchine telecomandete, una di quelle passioni dei più piccoli che entusiasmano enche i "grandi".

Prima di caricare il gioco possiamo modificare le vetture. Apriamo Gestione Risorse e endiemo nella sottocartelle "cars", poi andiamo in une delle cartelle che hanno lo stesso nome delle vetture. Apriamo il file di testo: e questo punto abbiamo la possibilità di modificare diversi parametri e velori, come la velocità massima (TopSpeed), l'accelerazione (Acceleration) e così via. In più possiamo usare i codici che seguono inserendoli durante il gioco el posto del nostro nome. Una volta inserito e attivato possiamo poi inserire il nostro nome vero e il codice continuerà e funzionare. ➡

TRUCCHI

carnival – abilita tutte le vetture
sadist – possiamo selezionare le armi durante il gioco utilizzando lo SHIFT di destra
tracker – abilita tutti i circuiti
changeling – cambiamo la vettura durante la gara
makeitgood – attiva l'editor
tvtime – abilita due telecamere selezionabili con i tasti funzione F5 e F6
drinkme – rimpicciolisce le vetture
urco – arrivano gli alieni...

FA PREMIER LEAGUE MANAGER

Diventare allenatori di una delle venti società della Premier League (la nostra serie A)? E' quello che potremo fare con questo manageriale, non eccelso ma piuttosto divertente.

Per sfruttare questo codice dobbiamo usare un "hex editor" ovvero uno di quei programmi che permettono di modificare i file analizzandoli a basso livello. Andiamo all'offset 3066. Ineriamo il valore "0000 0000 84D7 9741". Salviamo il file e adesso saremo fortunati possessori di 100.000.000 da spendere per la nostra squadra.

Durante il gioco invece, al menu principale, digitiamo il codice "all teams" per poter attivare tutte le squadre

F-18 HORNET

Per raggiungere la velocità massima e arrivare in un baleno sull'obiettivo della missione, disabilitiamo la voce "danni" e le altre voci simili che possiamo trovare nel menu delle opzioni e ➡

➡ a ovest . Ripariamolo e attraversiamolo, proseguendo verso nord fino a che è possibile, dopo pieghiamo a ovest . Incontreremo un avamposto GDI che dovremmo spazzare via senza problemi. Proseguiamo fino a una città e distruggiamo le truppe GDI presenti. Non ci resta che attendere il treno, distruggiamone il motore e rimarrà la carrozza di Umagon. Occupiamola e la missione si conclude.

MISSIONE 6 LOCATE AND CAPTURE UMAGON (FACOLTATIVA, II OPZIONE)

Appena arrivati spostiamoci verso il centro della mappa e appena trovate risorse abbondanti, iniziamo la costruzione della base. Teniamo pronta l'artiglieria, visto che questo dovrebbe impedire eccessive interferenze da parte dei nostri nemici Appena ci saremo stabilizzati, incominciamo ad ammassare mezzi e cyborg.
Spostiamoli poi verso nord, fino a quando la nostra artiglieria arriverà a tiro del primo sensore mobile (MSA), che distruggeremo immediatamente. Spostiamo un'unità di artiglieria in cima alla collina vicina, visto che da qui potrà distruggere anche la seconda unità MSA. Con un'altra squadra di attacco spostiamoci in mezzo all'area dove stavano i due MSA, visto che da lì potremo vedere la base GDI da attaccare
Spostiamoci a sud-ovest, eliminiamo i Titan presenti e prepariamo l'artiglieria vicino alla nostra attuale posizione. Con questa spazziamo via l'ultimo sensore mobile nemico, cosa che ci permetterà di ammirare tutta la mappa.
Invadiamo la base nemica e distruggiamo appena possibile la motrice del treno, in modo da fermarlo.
Passiamo poi a fare piazza pulita - non sarà rimasto molto.

MISSIONE 6 SHEEP'S CLOTHING

Torniamo alla piacevole semplicità della pura distruzione. Occupiamo all'inizio la base nemica e incominciamo a ripararla e a costruire truppe che per il momento terremo in difesa. Una volta che avremo ammassato un buon numero di Titan e Wolverine, spostiamoci a est dove incontreremo la prima base mutante. Procediamo all'usuale lavoro di distruzione, ma è meglio risparmiare il muro laser che contiene delle bestie mutate dal Tiberium, piuttosto pericolose Continuiamo a produrre truppe e mezzi, anche aerei, visto che potremmo avere qualche problema prima con le forze aeree nemiche e poi con un Obelisk of Light.
Ammassate sufficienti truppe attraversiamo il ponte alla sinistra della base mutante appena eliminata e poi dirigiamo verso nord. La base mutante occupa questa posizione, non ci resta che sfondare le difese nemiche e fare piazza pulita. Gli Helipad nemici si trovano in basso e a destra rispetto all'Obelisk of Light.

MISSIONE 7 - ESCORT THE BIO-TOXIN TRUCKS (FACOLTATIVA)

Il nostro obiettivo, i camion con le tossine, sono a nord rispetto alla nostra posizione, per cui ripariamo il ponte poco più a est e attraversiamolo. Proseguiamo verso nord e dopo un pendio pieghiamo verso ovest . Troveremo la nostra vecchia base, dove peraltro potremo sfruttare i servizi di un Ospedale che riporterà in salute le nostre truppe. A questo punto non ci resta che dirigerci verso l'angolo destro alto della mappa. Non dovremmo incontrare eccessive difficoltà, grazie al Cyborg

Dovremo cercare prima di tutto un campo di venature di Tiberium, indispensabile per i nostri missili tossici.

Tiberium dei nostri sogni! Riusciremo mai ad averne abbastanza?

Commando, ma è bene comunque prestare attenzione agli agguati, dei quali il più pericoloso è poco dopo il pendio. Prima di poter fuggire incontreremo un piccolo avamposto GDI, che però, a parte un paio di torrette Vulcan, non dovrebbe darci pensiero.

MISSIONE 7 - DESTROY THE GDI RESEARCH FACILITY

Incominciamo la missione con solo un commando Nod Poco sopra la nostra posizione e un po' a destra, troveremo i mutanti. Non potremo selezionarle come truppe ma ci seguiranno e attaccheranno quello che noi attacchiamo. Pieghiamo verso ovest seguendo la periferia nord della città e proseguiamo distruggendo le forze nemiche poste lungo il nostro cammino. Arriveremo a un tunnel che porta verso nord-est, imbocchiamolo e eliminiamo le truppe GDI presenti all'altro capo. Prestiamo attenzione alla salute della nostra spia-commando visto che con la sua morte si conclude anche questa missione Giriamo verso il pendio alla nostra sinistra e proseguiamo ancora verso sinistra dove troveremo i resti di una base. Nel frattempo saranno già arrivati dei rinforzi per cui affrettiamoci a occupare le vecchie strutture e a rinforzarle. Il gioco ormai è fatto si tratta come al solito solo di preparare una potente offensiva per la base nemica situata a est rispetto alla nostra base e, al contempo, di curare le nostre difese. La base GDI ha un punto debole nell'angolo sinistro della mappa, per cui potremo anche condurre una doppia offensiva.

MISSIONE 8 - VILLAINESS IN DISTRESS

Inizialmente assisteremo alla liberazione del Comandante Slavik. Non appena avremo il controllo delle truppe spostiamoci a sud per raggiungere i nostri rinforzi. Verremo seguiti da due Titan, ma non ci vorrà molto a farli affondare sotto la sottile crosta di ghiaccio. Questo sarà anche un problema per i nostri Tick Tank. Aspettiamo che il ghiaccio prenda un aspetto solido, senza crepe, e facciamoli passare uno per volta, aspettando, dopo ogni passaggio, che il ghiaccio si riformi. Prestiamo attenzione alla pattuglia di due Titan vicino e spostiamoci verso nord-est. Troveremo, vicino a un relitto nemico, un pendio, prendiamolo e carichiamo sul trasporto il Comandante Slavik, il Cyborg Commando e gli ingegneri. Le altre truppe spostiamole leggermente a sud fino a intravedere delle centrali di energia nemiche. Una motocicletta però inviamola a nord fino al limitare dell'altipiano. Da lì potremo vedere una raffineria. Mentre attacchiamo da sud con le nostre truppe, mandiamo il trasporto a fianco della raffineria e usiamo gli ingegneri per occupare l'impianto bellico nemico, la raffineria, ma solo se arriva il raccoglitore, e le Barracks. Intanto il Cyborg Commando dovrà eliminare quante più truppe nemiche possibili prima di muoversi a nord dove troveremo altri ingegneri Nod tenuti prigionieri. Liberiamoli e occupiamo altri edifici ancora, mentre il grosso delle nostre truppe rimane a difesa. Conquistata questa base, dobbiamo solo ammassare un numero sufficienti di truppe per eliminare la base principale a sud, oltre il fiume, cosa che ci permetterà di liberare il Oxanna e di evacuarla senza difficoltà.

MISSIONE 9 - RESTABLISH NOD PRESENCE (OPZIONE 1)

Esistono due opzioni per questa missione. La prima consiste nel prendere possesso di una vecchia base Nod, piuttosto malconcia, situata nell'angolo nord-est della ⇨

Giocare con i NOD ci farà sentire più... cattivi!

TRUCCHI

della difficoltà. Poi iniziamo una nuova missione e puntiamo verso il suolo attivando i postbruciatori quando abbiamo raggiunto le 700 miglia orarie; a questo portiamo i motori al 100%. Potremo volare alla velocità che vogliamo, ma teniamo conto che per frenare ci vorrà molto tempo.

Per raggiungere la massima altitudine scegliamo un B52G o un AWAC (col pieno di carburante) e una volta in volo, continuiamo a salire utilizzando i postbruciatori finché raggiungiamo lo spazio. Quando raggiungeremo lo spazio lo capiremo subito perché perderemo velocemente il controllo. Comunque guardando con attenzione lo spazio aperto vedremo alcune luci strane, uno space shuttle e una stazione orbitante!

Ci sono poi alcuni comandi non riportati dal manuale:

Premendo SHIFT-G contemporaneamente sentiremo una voce che ci indica la pista da utilizzare e lo stato della pista (libera per il decollo, occupata, indisponibile, etc)

Premendo SHIFT-1,2,3,4,5,6,7,8,9,0 contemporanaeamente (un numero alle volta, naturalmente!) e potremo godere di diverse visuali del nostro velivolo, dei nostri missili e delle bombe che lanciamo.

GP 500

Andare in piega fino a sfiorare l'asfalto, tirare le curve a qualche centimetro dall'avversario, sentire la potenza del motore tre le ➡

TRUCCHI

ginocchia... chi vuole rivivere le emozioni del motomondiale non si sarà lasciato sfuggire questo titolo, molto ben realizzato.

Inseriamo questi codici al posto del nostro nome durante il gioco in modalità gara singola (single race).

!Scooter! – la nostra moto si trasforma in uno scooter
Ghostriders – per trasformarci in fantasmi
BeamTeam – abilita nuove moto
Redjocks – per rimanere in ...mutande
!Maatel – la moto diventa più grande!
!junior!
la moto diventa mini

GRAND THEFT AUTO 2

Il primo episodio della serie ha suscitato non poche polemiche, ma era un titolo divertente e originale. *GTA 2* mantiene le promesse e soddisfa le aspettative, trasformandoci, per gioco, in abilissimi ladri.

Inseriamo uno dei seguenti codici al posto del nostro nome prima di iniziare il livello per attivare i corrispondenti trucchi. Se abbiamo qualche problema con qualche codice utilizziamo prima il codice GOURANGA e poi inseriamo normalmente gli altri codici.

LIVELONG – Invincibilità

mappa, quindi esattamente dal lato opposto rispetto a noi. Raggiungiamola senza impegnarci troppo e procediamo immediatamente alla costruzione dei Weedeater, altrimenti le venature di Tiberium ci distruggeranno. Peraltro, queste stesse venature ci forniranno il materiale per i nostri missili tossici. Prepariamoci a difendere la nostra base, anche se sarebbe meglio disporre quanto prima di un generatore stealth. Stiamo anche attenti ai visceroidi, e distruggiamoli appena possibile. Possiamo poi esplorare la mappa con un carro invisibile e distruggere le installazioni GDI con i missili, mentre beninteso incominceremo a preparare un'adeguata forza d'attacco. Stiamo attenti alle venature che attaccano tutto ciò che è più grande di un Wolverine per cui o passiamo da nord o ci creiamo prima un passaggio nel nostro lato sud. La missione non presenta altre difficoltà e anzi può essere quasi completamente risolta dai missili.

MISSIONE 9 - PROTECT THE WASTE CONVOYS (OPZIONE 2)

La nostra posizione di partenza è nella zona sud-est della mappa, dove incominceremo a costruire la nostra base. Curiamo in particolare la difesa aerea, visto che subiremo parecchi attacchi per cui costruiamo fanteria lanciarazzi e siti SAM.
Dopo una breve esplorazione del vicinato, dovremo eliminare le truppe nemiche che affollano la strada per le venature di Tiberium.
Prepariamo una squadra d'assalto, con, ovviamente, un gruppo di unità di artiglieria, anche perché essendo in movimento dovremo spesso piazzarne alcune, mentre altre si spostano e non dimentichiamo la fanteria lanciarazzi per gli assalti dal cielo.
Una volta che avremo raggiunto l'angolo sinistro superiore, potremo passare ad accumulare le venature di Tiberium, costruendo quindi una fabbrica apposita (Tiberium Waste Facility) e un silo missilistico. Rimane ormai da eliminare le rimanenti truppe GDI, la cui base è situata nella sezione nord della mappa.
Tenendo conto che potremo avvantaggiarci di un punto debole, posto sul lato est della base nemica, non dovremo incontrare altre difficoltà

MISSIONE 10 DESTROY THE MAMMOTH

Rispetto alla nostra posizione iniziale, troveremo subito un centro di comunicazione GDI in alto a sinistra Facendo attenzione alla pattuglia nemica che transita in zona, entriamo nell'edificio e ammiriamo la potenza del Mammoth II. Dopo una breve dimostrazione, arriveranno le nostre truppe di rinforzo. Muoviamoci a sud-est, fino a incontrare un campo di Tiberium. Costruiamo qui la nostra base. Non dimentichiamoci di difenderla contro gli attacchi aerei e appena possibile costruiamo un generatore "stealth", in modo da garantire sicurezza alla nostra base. Prima, delle unità di artiglieria potranno svolgere lo stesso compito, almeno per gli attacchi terrestri. Oltre il ponte a sud, troveremo un altro avamposto della GDI. Occupiamolo o distruggiamolo con una consistente forza che sferrerà l'attacco contro il Mammoth II, posto nella base nemica a nord-ovest. Se procederemo accompagnati dall'artiglieria e magari con un carro invisibile come ricognitore, dovremo raggiungere la base nemica e distruggere le prime resistenze senza troppa difficoltà Avremo qualche perdita consistente contro il Mammoth II, ma un buon numero di mezzi dovrebbe riuscire a raggiungere l'obiettivo della missione

MISSIONE 11 CAPTURE JAKE MCNEIL

Un'altra missione particolarmente difficile È particolarmente importante non essere scoperti, almeno all'inizio della missione. Carichiamo le nostre truppe sugli APC e spostiamoci verso ovest , rimanendo il più possibile sul lato basso dello schermo. Dopo un po', oltre un edifico distrutto e al limitare di una città troveremo la prima base nemica Il nostro obiettivo, Jake McNeil, sarà già partito ma è possibile che con il nostro attacco alla base, tenti la fuga. Occupiamo la base

Assalto di massa contro un mezzo nemico. Poco più a nord troveremo la base principale.

Una base decisamente ben equipaggiata. Le truppe ammassate attaccheranno entro breve i nemici.

nemica e quanti più edifici possibili, dopodiché passiamo a produrre Titan. Quando i nostri fondi finiranno, vendiamo tutto, sempre per produrre altri Titan, fino a che, non potendo produrre più nulla, venderemo anche l'impianto bellico e quanto rimane per avere altra fanteria. Spostiamoci verso nord, attraversiamo il ponte fino a raggiungerne un altro che porta a Est. Attraversiamolo e superiamo la base nemica più in fretta possibile. Dobbiamo infatti mantenere in vita il maggior numero di truppe e mezzi, soprattutto i soldati Toxin. Assaltiamo la base aerea nemica e avviciniamo con un soldato Toxin il nostro obiettivo che passerà dalla nostra parte Pur essendo molto robusto, spostiamolo il più in fretta possibile verso il nostro punto di partenza, dove un trasporto sotterraneo lo evacuerà.

MISSIONE 12 - ILLEGAL DATA TRANSFER (FACOLTATIVA)

Spostiamoci immediatamente verso nord, dove incontreremo delle pattuglie nemiche. Teniamo in questo caso la Spia in seconda linea, mentre quando ci avvicineremo alle basi lasciamo indietro le truppe normali. Tenendo la destra, troveremo una parete abbattibile, che porterà al primo centro di comunicazione nemico Sopra di noi incontreremo un MSA nemico e delle casse e alla destra si sarà un'altra parete abbattibile. Saliamo sull'altipiano e andiamo verso sud, fino a raggiungere un villaggio. Rimanendo a nord, eviteremo di essere scoperti e a ovest troveremo il secondo centro di comunicazione. Vicino c'è un'altra parete che possiamo far crollare Dopo averlo fatto, proseguiamo verso ovest , sempre con la fanteria in prima fila. Dietro delle casse, troveremo l'ultima parete che ci interessa e, sotto, prima delle Barracks e, dopo, l'ultimo centro di comunicazione. A questo punto dovremo portare la Spia verso il trasporto situato a sud-est. Non rifacciamo il tragitto d'arrivo, ma andiamo verso sud, prestando attenzione al Wolverine di pattuglia. Arrivati a un pendio, sulla nostra sinistra, buttiamoci a destra e poco più avanti troveremo il nostro trasporto.

MISSIONE 12 - A NEW BEGINNING

Ultima battaglia anche per Kane e i suoi seguaci. Anche qui avremo un timer e dovremo piazzare, nei luoghi prestabiliti, tre missili a testata nucleare, avendo un'ora di tempo per missile. Appena arrivati eliminiamo le truppe nemiche e occupiamo il generatore Firestorm e le quattro centrali a nord. Aspettiamo invece per la raffineria poco più a nord, visto che la GDI vuole provare il suo cannone a ioni. Una volta che lo avrà fatto, riparerà la raffineria e a questo punto potremo occuparla. Iniziamo a costruire la nostra base, tenendo presente che c'è un ampio campo di Tiberium a ovest . Appena possibile costruiamo dell'artiglieria, almeno tre pezzi per il lato nord e per il lato ovest , e un generatore "stealth". In questo modo la nostra base sarà al riparo da spiacevoli sorprese e se aggiungiamo qualche lanciatore SAM, potremo stare tranquilli per il resto della partita. A questo punto dobbiamo occuparci in fretta del primo missile, che per fortuna deve essere dislocato vicino alla nostra base, poco a nord. Prepariamo dei mezzi per difenderlo, possibilmente artiglieria e truppe o mezzi antiaerei e spostiamolo nella piazzola Nel frattempo prepariamo un'altra squadra, più consistente, per il secondo missile che lasceremo nella piazzola situata più o meno nel centro della mappa. Per raggiungerla dobbiamo spostarci a ovest , superare la prima piazzola, e scendere da un pendio, spostarci ancora verso nord-ovest fino a raggiungere un ponte. Una volta che lo avremo attraversato, raggiungere il luogo prestabilito sarà un gioco da ragazzi. Stiamo solo attenti agli attacchi che subiremo, per cui facciamo in modo da mandare una consistente scorta e magari anche un veicolo da riparazioni. Il terzo e ultimo missile dovremo piazzarlo nell'angolo sinistro alto della mappa, che, peraltro, è poco sopra una robusta base nemica. Muoviamoci verso nord con numerose truppe, tra cui ingegneri, e veicoli. Arrivati alla soglia di un ponte non superiamolo ma poniamo almeno due unità di artiglieria sotto il ponte, un po' a destra. Queste potranno distruggere le postazioni difensive nemiche, mentre con il cannone a ioni, distruggeremo il generatore Firestorm. A questo punto riversiamo le nostre forze attraverso il ponte e spianiamo la strada per il nostro ultimo missile. Dopo dovremo solo tenere duro fino a che il missile non avrà raggiunto il luogo di lancio **Gmc**

TRUCCHI

(possiamo però essere arrestati)
GODOFGTA abilita tutte le armi, cariche di munizioni
EATSOUP – per comprare liberamente quello che vogliamo
BUCKFAST – la gente diventa più aggressiva
GOREFEST aumenta la violenza nel gioco
YAKUZADEATH invincibilità
RSJABBER invincibilità
BLASTBOY abilita tutte le armi
NAVARONE abilita tutte le armi
LOSEFEDS elimina la polizia
DESIRES per diventare ricercati al massimo livello!
BIGSCORE per avere ben 10 milioni di punti
BEEFCAKE aumenta la violenza
IAMASUCKER – abilita tutti i livelli, le armi e l'invincibilità
COOLBOY – aumenta la cassa
FORALLGT abilita tutte le armi
BEMEALL abilita tutte le città
UKGAMER abilita tutte le città
ELVIS IS HERE elimina la polizia
MEATMAN – vedremo dei criceti correre su tutto lo schermo
ITSALLUP – permette di selezionare il livello
WUGGLES – mostra le coordinate spaziali di gioco
TUMYFROG – abilita tutti i livelli bonus
CUTIE1 – per avere subito 99 vite
HUNSRUS – invisibilità
ARSESTAR – con questo trucco avremo le nostre armi anche dopo essere stati arrestati
MUCHCASH – per avere subito 500.000 dollari!

TRUCCHI

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Ripubblichiamo tutti i trucchi per questo eccellente titolo in occasione della soluzione completa in queste stesse pagine.
Prima di tutto, qualcosa con cui divertirci...

avatargod
Modalità Avatar God
bignoggin
Che grandi teste!
meganoggin
Ancora più grandi!
1-900 - Respiro pesante...
turnpunchkick – provare per credere...
theshadowknows
Invisibilità
teamshadow
tutto il team sarà invisibile!

Inserendo i seguenti codici potremo invece cambiare il modo in cui sono disegnate le mappe. Buon divertimento!

normalcolors
panickedcolors
roestatecolors
roespeedcolors
combatstatecolors
behaviorcolors
psychstatecolors
threatawarenesscolors
alertnessstatecolors
alertnessstatecolors
aiplancolors
testplan
pathpointlinks
coverpoints
pathpoints
objectwalls
obstaclewalls

SOLUZIONE COMPLETA!

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

I nostri uomini non sono abbastanza duri? Le nostre squadre cadono una dopo l'altra? GMC soccorre i comandanti meno esperti.

In *Rainbow Six: Rogue Spear* dovremo eseguire due sezioni per ogni missione: la pianificazione e l'azione vera e propria. Alcune missioni richiederanno un'accurata pianificazione, altre un'azione a tempo di record; ma in ogni caso si tratta di sezioni molto delicate. Vediamo come ottenere in entrambe il successo desiderato!

MISSIONE 2: ARCTIC FLARE

Giappone

PIANIFICAZIONE

Gli ostaggi sono divisi su due piani separati, per cui sono necessarie due squadre, più un cecchino.
La prima deve arrivare all'ultimo piano salendo dalle scale secondarie, mentre la seconda lo farà attraverso la torre. Una volta raggiunti gli ostaggi si tratta solo di portarli al nostro punto di partenza.

AZIONE

Innanzitutto usiamo il cecchino per eliminare i terroristi che riusciamo a individuare, poi muoviamo le nostre altre due squadre, abbattendo le sentinelle nemiche strada facendo. Il più del lavoro è fatto, si tratta solo di fare attenzione ai terroristi piazzati all'interno della torre, in particolare a quello nascosto in una stanza con gli ostaggi

MISSIONE 3: SAND HAMMER

Oman

PIANIFICAZIONE

Indirizziamo la prima squadra verso il secondo edificio, quello più a destra, dove sono situati gli ostaggi, mentre la seconda può entrare nell'edificio principale dalle scale di emergenza esterne.
Sincronizziamo le due squadre con un codice alfa, in modo che gli ostaggi non vengano uccisi subito e dotiamole di armi silenziate e di sensori cardiaci.

AZIONE

La parte più difficile consiste nella liberazione degli ostaggi. Utilizziamo quindi i sensori cardiaci e facciamo attenzione ai due terroristi che pattugliano la zona che separa i due edifici; infatti, uno dei due, quello che sorveglia l'esterno, può essere eliminato immediatamente, mentre per il secondo, piazzato a sorvegliare il corridoio che unisce i due edifici, è necessario prima liberare gli ostaggi, visto che una sua prematura eliminazione scatena la reazione dei terroristi.

MISSIONE 4: LOST THUNDER

Kosovo

PIANIFICAZIONE

I terroristi sono situati vicino alla vecchia chiesa, dove si trovano gli ostaggi.
Facciamo attenzione all'avvicinamento quindi, oppure passiamo dalle vie secondarie. Piazziamo una

La missione in Kossovo sfoggia un impressionante livello di dettaglio.

squadra sulle scale a fianco della chiesa e armiamo i nostri uomini con armi silenziate. Assicuriamoci infine che tutte le squadre siano coordinate per sferrare l'assalto finale nello stesso momento

AZIONE

Facciamo particolare attenzione al cecchino piazzato sulla torre e alle guardie che pattugliano la strada per arrivare alla chiesa. Prima di entrare nella chiesa provvediamo a eliminare le guardie lì presenti, tenendo presente che nella navata principale c'è il primo ostaggio. Dovremo, infine, essere molto rapidi e precisi contro le guardie che si occupano degli ultimi due ostaggi, visto che anche una minima distrazione causerà la morte di questi ultimi

MISSIONE 5: PERFECT SWORD

Bruxell

PIANIFICAZIONE

Utilizziamo quattro squadre, due di cecchini, una di esploratori e una di assaltatori. Innanzitutto bisogna raggiungere il 747 parcheggiato in mezzo alla pista. Dando un codice alfa per muoversi, sfruttiamo il camion di rifornimenti per avvicinare le squadre d'assalto e esplorazione all'aereo, mentre i due cecchini li posizioneremo sulla collina per avere una buona visuale dei piani superiori dell'aereo.

L'assalto all'aeroplano richiede tattiche per il combattimento ravvicinato.

AZIONE

Entriamo dalla porta di carico con la squadra d'assalto e quella di esplorazione. Eliminiamo immediatamente i due terroristi a guardia della zona. Dando un altro codice facciamo salire le scale alle due squadre e procediamo a eliminare i terroristi piazzati al piano superiore, dando contemporaneamente ordine di fare fuoco ai cecchini. Gli ultimi nemici sono all'ultimo piano.

MISSIONE 6: CRYSTAL ARC

Georgia

PIANIFICAZIONE

Questa missione richiede solamente di non farsi scoprire per cui sarà necessario solo un esploratore. La pianificazione è quindi quasi inesistente, mentre per l'equipaggiamento sarà bene avere almeno un sensore cardiaco, meglio se unito al kit per aprire le serrature o per i materiali elettronici.

AZIONE

Costeggiamo la parte più esterna della villa per arrivare alla casetta con il sistema di sicurezza.
Tutte le guardie seguono un percorso fisso per i pattugliamenti, per cui, preso il tempo, entriamo nella casetta e spegniamo il sistema.
Entriamo poi nell'edificio principale da una portafinestra, facendo particolare attenzione ai tempi di pattugliamento quando si sale al piano superiore per il computer.

TRUCCHI

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Altri trucchi, un po' meno appariscenti ma più utili

teamgod – Modalità "God" per tutti i membri del Team.
playergod – Modalità "God" solo per il personaggio selezionato.
5fingerdiscount – Riempie l'inventario.
explore – Modalità "esploratore"

F-22 LIGHTNING III

Grazie alla Novalogic possiamo metterci ai comandi di uno progetti aeronautici più famosi e ambiziosi. L'F-22 sarà il caccia più potente e tecnologico, ma nell'attesa sarà compito nostro risolvere alcune complicate missioni.
Premiamo CTRL + INVIO, poi inseriamo i seguenti codici (rigorosamente in minuscolo). Poi ripremiamo INVIO per attivare i trucchi.

the truth is out there – Munizioni illimitate
fight the future – Ricarica le armi
black oil – Riempie i serbatoi di carburante
trust no one – Attiva l'invulnerabilità
i want to believe – Per...scoppiare in volo
this isn't happening – Ripara completamente il velivolo
ghostpit – Rende invisibile l'aereo!

Un bel cielo al tramonto e assassini ben addestrati che girano attorno alla nostra casa.

TRUCCHI

BREACKNECK
Un gioco da tenere in considerazione, anche grazie ai molti elementi di novità che introduce. Possiamo utilizzare moltissime modalità di gioco,

liselotte
porta tutti i sistemi a 99

nalice - possiamo utilizzare tutte le vetture

alloff - disabilita tutti i trucchi

DARKSTONE
***Darkstone* è un gioco divertente e veloce, che potremo anche rigiocare più volte grazie alle varianti che rendono ogni avventura differente dalle precedenti.**

La canzone nascosta
Carichiamo un gioco in modalità singolo giocatore, andiamo nel centro della città e tiriamo alcune monete sul vassoio del bardo.
In questo modo potremo sentire una canzone nascosta.

Per un pugno d'oro
Per avere un po' di oro extra seguiamo queste istruzioni: iniziamo un gioco nuovo e passiamo tutti i soldi da un personaggio all'altro (money holder). Poi iniziamo un gioco nuovo e selezioniamo il "money holder" come personaggio e creiamo una scheda totalmente nuova. Adesso trasferiamo 1500 pezzi d'oro dal nuovo personaggio al "money holder".
Possiamo ripetere questa sequenza tutte le volte che vogliamo.

MISSIONE 7: SILENT DRUM

Londra

190 Prendiamo tre squadre e saliamo immediatamente sul tetto. Il primo team si deve occupare della liberazione degli ostaggi per cui rimane nell'ultimo piano e si posiziona vicino alla passerella che sovrasta lo studio televisivo. Le altre due squadre invece scendono al piano con gli 200 ostaggi e si occupano di ripulirlo, per dirigersi poi verso gli ostaggi.
Una volta sul posto ordiniamo l'assalto.

AZIONE

Prendiamo le parti della squadra della passerella e muoviamoci il più silenziosamente possibile. Dalla passerella possiamo 210 individuare tutti i terroristi e se siamo abbastanza rapidi possiamo anche eliminarli tutti senza rischio per i nostri uomini.

MISSIONE 8: FERAL BURN

220 San Pietroburgo

PIANIFICAZIONE

In questa missione troveremo due magazzini, uno dei quali pieno di terroristi. Il piano consiste nel mandare uomini in entrambi, con l'intelligenza artificiale che si occuperà dei nemici, mentre noi andremo nel magazzino vuoto per impedire 230 la fuga in macchina di alcuni obiettivi.

AZIONE

È essenziale capire i tempi e i percorsi di pattugliamento delle sentinelle e ucciderle solo quando tutte le squadre sono in posizione, visto che il silenzio radio di una sola sentinella provoca la fuga generale

240 Facciamo anche attenzione al camion, che scappa molto rapidamente.

MISSIONE 9: DIAMOND EDGE

250 Murmansk

PIANIFICAZIONE

Iniziamo con un attacco alla casa di guardia, dove si trova la maggioranza della resistenza. Abbiamo bisogno di almeno tre squadre, ma possiamo contare su di loro per eliminare i nemici. Mandiamo un paio di team 260 dentro l'edificio principale e uno invece all'aerea di carico. Infine, assaltiamo la stanza con il generale.

AZIONE

L'ingresso con le guardie non è troppo complicato ma stiamo attenti agli arrivi improvvisi di altri soldati.
Superato questo primo 270 ostacolo, non trascuriamo la possibilità che ci siano dei cecchini sui lati più esterni. Una volta raggiunto il generale stiamogli vicino in modo da impedirgli la fuga.

MISSIONE 10: SILVER SNAKE

280

Georgia

PIANIFICAZIONE

Torniamo in Georgia. Può essere una buona idea entrare dal piano inferiore per passare poi a quelli superiori. Le guardie sono attente una volta che ci avviciniamo, per cui tentiamo di 290 essere silenziosi.

AZIONE

Dopo aver messo fuori combattimento le prime guardie all'esterno e quelle che riusciamo a vedere nella casa, entriamo nel piano inferiore. Dovremmo mandare il prima possibile una squadra nel piano superiore per recuperare i file 300 del computer. In particolare, facciamo attenzione affinché nessun terrorista riesca a far detonare una bomba per distruggere il computer.

MISSIONE 11: ORACLE STONE

310

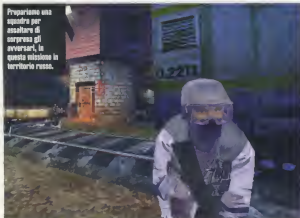
Smolensk

PIANIFICAZIONE

Un'altra missione di spionaggio. È fondamentale avere almeno un sensore cardiaco per poter controllare gli spostamenti delle guardie. Entriamo dal garage e 320 attraversiamo praticamente l'intero edificio fino alla libreria con il dipinto. Torniamo indietro e dalle scale circolari passiamo al secondo piano. Facciamo molta attenzione al tragitto della guardia e piazziamo la cimice nel telefono.

AZIONE

L'importante in questa missione 330 è avere un po' di pazienza per studiare i tempi dei percorsi delle guardie, a partire da quella del garage. Appena entrati, spostiamoci verso la nostra destra e attendiamo il momento opportuno per attraversare il corridoio principale. Per raggiungere la libreria ci rimane solo una guardia che si sposta 340 tra i due piani. Per il telefono è più sicuro tornare indietro e arrivare alla torre con le scale circolari.
Arrivati al secondo piano dobbiamo solo stare attenti alla sentinella, visto che compie un percorso irregolare. ⇨

Piazziamo i cecchini in una posizione tale da dargli una buona visuale di tiro.

Prepariamo una squadra per assaltare di sorpresa gli avversari, in questa missione in territorio russo.

350 **MISSIONE 12:** TEMPLE GATE

PragA

PRAGA

Questa missione è davvero difficile, visto il numero consistente di terroristi nel teatro e la posizione degli otto ostaggi.
360 Entriamo con le nostre quattro squadre dall'ingresso principale e mandiamone tre nelle balconate, mentre quella nostra personale attraversa il primo piano.

AZIONE

Eliminiamo al più presto tutti i terroristi. Può anche essere una buona idea ucciderne il maggior numero possibile con la nostra
370 squadra personale, muovendosi in assoluto silenzio, prima di far intervenire le altre squadre. Non ci scoraggiamo se non dovessimo riuscire subito in questa missione, visto che comunque ci vuole anche un pizzico di fortuna per portarla a termine.

380 **MISSIONE 13:** SARGASSO FADE

Siberia

PIANIFICAZIONE

Finalmente un po' di sollievo
390 dopo la missione scorsa.
È tempo di mettere in azione i nostri cecchini: posizioniamoli sul crinale più lontano e facciamoli abbattere i terroristi nella torre e vicino alla porta principale. Facciamo salire le altre squadre da entrambe le scale nell'edificio e infine detoniamo gli esplosivi.

AZIONE

400 Una volta posizionate le nostre squadre, occupiamoci della torre di guardia. Ripuliamo la stanza principale per poi spostarci sulle scale come previsto. Gli esplosivi sono nell'angolo della stanza attrezzata da laboratorio

410 **MISSIONE 14:** MAJESTIC GOLD

Siberia

PIANIFICAZIONE

Provvediamo a coprire la casa delle guardie, così come la sentinella sulla torre e piazziamo
420 dei cecchini a copertura del retro della base.
Mandiamo delle squadre, almeno due, a difesa del fondo dell'edificio. Una squadra dovrebbe coprire l'altra, in modo che possa piazzare dell'esplosivo in giro. Avremo poi bisogno del tunnel per avvicinarci non visti a qualche guardia.

430 **AZIONE**

Dopo aver eliminato la guardia nella torre, buttiamo una granata a frammentazione per uccidere l'altra, per poi dirigerci verso la discesa, abbattendo i nemici che incontriamo. Teniamo la sinistra nel corridoio e fermiamoci una volta raggiunta la finestra. Rompiamola, anche se ci
440 vorranno parecchi proiettili, e tiriamo dentro un'altra granata a frammentazione. Mentre noi andiamo verso il tunnel per eliminare le guardie rimaste, le altre squadre dovrebbero riuscire a portare a termine i propri compiti.

450 **MISSIONE 15:** FROST LIGHT

Smolensk

PIANIFICAZIONE

Dobbiamo salvare i due ostaggi, situati nelle due ali, cosa che riesce meglio se dividiamo il piano in due fasi. Dopo aver
460 garantito copertura al garage, mandiamo un paio di squadre sulle scale a chiocciola. Una squadra riaccompagnerà l'ostaggio, mentre un'altra rimarrà nel garage e infine una terza coprirà l'ultimo piano. L'ultima squadra dovrebbe recuperare il secondo ostaggio e scortarlo all'esterno

470 **AZIONE**

Seguendo il piano facciamo attenzione alle numerose guardie. Il secondo ostaggio è accompagnato dai terroristi, quindi usiamo il sensore cardiaco per tenerli sotto controllo fino all'assalto. Se miriamo alto dovremmo evitare l'ostaggio e invece colpire le guardie.
480 Portiamo via l'ostaggio attraverso le scale più lontane, evitando la libreria.

MISSIONE 16: HERO CLAW

Mosca

490 **PIANIFICAZIONE**

Abbiamo bisogno di quattro squadre in questa missione, due con armi silenziate e due con fucili d'assalto. Non appesantiamoli troppo comunque visto che dovremo essere piuttosto agili. È meglio tenere due squadre in modalità da infiltrazione per passare a
500 quella d'assalto quando raggiungono il punto d'incontro. Le altre due invece dovrebbero raggiungere le rotaie e spargere un po' di terrore tra i nostri nemici.
Mandiamo poi una delle sue squadre con i fucili d'assalto alla sinistra dell'edificio vicino alla strada, mentre l'altra dovrebbe aggirarlo dall'altro lato.

TRUCCHI

OFFICIAL F1 RACING

Un buon titolo, giocabile e immediato, forse un po' facile per i navigati amanti delle simulazioni automobilistiche più famose. Comunque grazie alla grafica ultra-realistica e alla licenza ufficiale della FIA il divertimento non può mancare...
Andiamo nel menu degli aiuti alla guida. Ogni aiuto ha un suo spazio di descrizione, e ogni codice è collegato ad un particolare aiuto.

CTRL + ALT + G - Aiuto Indistruttibilità (Damage Free) – Ripara ruote e alettoni danneggiati
CTRL + ALT + F - Aiuto Cambio Automatico (Gear Help) – Aggiunge dieci litri di carburante
CTRL + ALT + E - Aiuto Cambio (Gear Box) – Ripara il motore
CTRL + ALT + T - Aiuto Indistruttibilità (Damage Free) – Evita le collisioni tra le vetture
CTRL + ALT + K - Aiuto Indistruttibilità (Damage Free) – Aumenta la gravità degli scontri tra gli avversari
CTRL + ALT + B - Aiuto Cambio (Gear Box) – Mette il turbo alla nostra vettura!
CTRL + ALT + R – Aiuto Riposiziona (Repositioning) – Ripara il motore
CTRL + ALT + D – Aiuto Assistenza alla Guida (Driving Assist) – Premendo D abilitiamo e disabilitiamo l'autopilota
CTRL + ALT + M - Aiuto Freni (Braking Assist) – Per sentire la musica durante il gioco. Premendo T scegliamo i brani
CTRL + ALT + I – usiamolo quando siamo squalificati o fuori gara per tornare in corsa

La centrale nucleare è teatro di una missione molto, molto difficile.

TRUCCHI

CONFLICT FREESPACE 2

Durante il gioco digitiamo www.freespace2.com per far apparire la maschera dei trucchi. Vedremo poi un messaggio che conferma la modalità trucchi. A questo punto teniamo premuto "\" (oppure "~" se abbiamo la tastiere inglese o americana) e inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi. Attenzione: inserendo i codici non potremo più avanzare nelle missioni.

K – distruggo l'obiettivo
Shift + K - distrugge i sotto-sistemi selezionati
Alt + K – 10% di danno alle navi
Alt + Shift + K - 10% di danno all'obbiettivo
C – manda un messaggio ai nemici
Shift + C – abilita/disabilita le contromisure su tutte le navi
I – invincibilità
Shift + I – l'obbiettivo diventa invincibile
O – cambia il modo di muoversi
W – armi illimitate per la nostra nave
Shift + W – armi illimitate per tutte le navi
G – marca come completi tutti gli obiettivi primari della missione
Shift + G – marca come completi tutti gli obiettivi secondari della missione
Alt + G – marca come completi tutti gli obiettivi bonus della missione

AZIONE

Un'altra missione da concludere in velocità. Atteniamoci al piano e eliminiamo i guidatori prima che scappino. Una volta che avremo ripulito l'edificio principale, superiamo la porta e andiamo dritti al parcheggio. Ora c'è la parte più divertente: dobbiamo sparare ai guidatori delle automobili in fuga!

MISSIONE 17: EBONY HORSE

Azerbaijan

PIANIFICAZIONE

Equipaggiamoci con armi e protezioni pesanti. Mandiamo un primo team all'ingresso principale, un altro all'ultimo piano , un terzo al secondo livello e l'ultimo al primo piano. Le squadre passano alle scale e poi si dividono, con una che si dovrebbe dirigere verso il fondo e rimanere di guardia. Infine, portiamo una squadra dal capo dei terroristi e poi spostiamola verso l'ultimo piano.

AZIONE

Al cancello, due squadre devono scoprire i terroristi lì situati per eliminarli. Tentiamo di buttare una granata a frammentazione attraverso la finestra del secondo piano sul lato destro, poi diamo il via. Anche all'interno non risparmiamo le granate per ridurre l'opposizione prima di continuare. Portiamo una squadra al terzo piano, dirigiamoci a sinistra della rampa verso il capo. Abbattiamolo e la missione si conclude.

Dovremo preparare delle squadre veramente in gamba per completare alcune missioni

MISSIONE 18: ZERO GAMBIT

Praga

PIANIFICAZIONE

Avremo bisogno di due squadre armate con fucili da cecchino e mitragliette silenziate e di due con fucili d'assalto. Ricordiamoci di non iniziare la missione in modalità d'assalto, visto che non dobbiamo uccidere subito la guardia del parcheggio. Il primo team con un cecchino dovrebbe attraversare l'ingresso sulla destra senza essere visto, andare verso la stanza dei generatori e poi salire le scale. L'altra squadra dovrebbe entrare nell'edificio come la prima, per poi andare sulle scale in alto a sinistra, senza essere individuato. Dirigiamoci verso il secondo piano e superiamo la seconda porta sulla destra. C'è una finestra attraverso cui vedremo la stanza di controllo. Torniamo al primo cecchino che dovrebbe attraversare la passatoia, uccidendo chiunque incontri. Eliminiamo tutto quello che vediamo e usiamo un cecchino per abbattere Kutkin. Fermiamoci e passiamo ancora al secondo team per abbattere il luogotenente di Kutkin. Fermiamo ancora le squadre dei cecchini e mandiamo dentro il nostro team d'assalto a concludere il lavoro.

AZIONE

Basta seguire il piano alla lettera per terminare con successo la missione. **Gmc**

Incredibile quanto dovremo muoverci silenziosamente...